OUR OPINIONS!

平成9年11月1日発行第4巻第8号通巻第23号

www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

隔月刊

ゲーム批評



格闘ゲーム、飽きねえか？

格闘帝国カプコンの光と影

SNK K・O・F '97のウケる理由

鉄拳3、VF3 安定した人気の今後

現場インタビュー「格闘ゲームに未来はあるのか」

第2特集 CESA大賞で物議をかもした…

CESAって何だ？

1997 11月号

定価 7[illegible]0 YEN

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
BOOKSいずみ厚別南店
函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）
北文館本店(長崎屋函館店内)

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜山形県＞
山形市　遠藤書店大野目店（国道13号線沿い/ヨークベニマル大野目店１Ｆ）

＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）
田村郡　本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）

＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜栃木県＞
小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、六ッ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
駒込　駒込リブレール(JR駒込東口スーパーRX先)
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
コミック高岡（靖国通り沿い）
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F)
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップ　ＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階)
セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）

＜静岡県＞
静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）
ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F)

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
犬山市　いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分)
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
コミックワールド二昌店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）

＜三重県＞
四日市市　文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
加西市　西村書店（加西市役所より東へ500m）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下２階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18）
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）

＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

CONTENTS

1997
11月号
NOVEMBER

隔月刊 ゲーム批評

Illustration / Ryuichiro Kutsuzawa
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

※「電脳遊戯考現学講座」は、田尻氏ポケモン2制作多忙により、ゲーム制作に集中する為、一時終了とさせて頂きました。御愛読ありがとうございました。
また、「カズマデラックス」「流通時評」は作者多忙によりお休みです。

第二特集 格闘ゲーム



アーケード市場において花形のジャンルである、対戦格闘ゲーム。

「バーチャファイター3」「鉄拳3」はロングランヒットを続け、カプコン・SNKの各タイトルも安定した人気を誇っている。

しかしその裏側で、格闘ゲームからのユーザー離れを危惧する声があがっている。ゲームが急速に進化するに伴い、ゲームシステムは複雑化し、要求されるテクニックはかなり高いものとなった。その結果、上級者と初級者とのレベル格差は限りなく広がり、初心者は次々と戦線を離脱、ひいては格闘ゲーム人口の減少につながるのではという見方がある。

また、対戦プレイがメインのアーケード市場と異なるコンシューマ市場でも、格闘ゲームは一時

飽きねえか？



の勢いを失っている。どんな格闘ゲームをリリースしても売れ行きは頭打ちだという。「トバル２」の販売本数は30万本と普通に考えれば大ヒットだが、前作に比べれば半分以下の数字である。その他「ストリートファイターEX plus α」は約18万本、「ゼロディバイド２」は２万本弱など、ビッグタイトルが思ったほど本数が伸びないのが現状だ（販売本数は編集部調べ）。

格闘ゲームがここまで進化したのは、「ストリートファイターⅡ」と「バーチャファイター」という二大テキストによるところが大きい。今現在も、２Dは「ストⅡ」、３Dは「バーチャ」という骨組みに、いろいろと目新しい要素を飾り付けているだけのように思える。このまま行けば、どの道ユーザーから飽きられてしまうのではないのか？

格闘ゲームは今後、どうなっていくのだろう。下降線をたどるのか、上昇気流に乗るのか、それとも安定軌道に落ち着くのか…。格闘ゲームの未来について、様々な視点から検証していきたい。



現状 かげりの見えた格闘ゲーム

アーケードでは相変わらず人気の高い対戦格闘ゲーム。しかしその将来を危惧する関係者はあまりに多い。格闘ゲームへの不安。その理由はどこに？

高インカムを稼ぐ対戦格闘ゲーム

まずは左ページの表を見て貰いたい。これは、'96年7月から'97年7月までに発表されたアーケード用の対戦格闘ゲームのタイトル一覧である。これから分かるように、カプコン、ＳＮＫを中心とした様々なゲームメーカーから、毎月のように新作が発表されている。'91年に発表されたカプコンの「ストリートファイターII」から始まったゲームセンターの対戦格闘ゲームだが、その人気は未だに高いようだ。

実際、ゲームセンターにおける人気の指標であるインカムも、対戦格闘ゲームがビデオゲームの中では飛び抜けて高い。「シューティングゲームが一日で数千円をやっと稼いでいる間に、対戦格闘ゲームは2、3万円を稼ぎ出します」（某メーカー関係者）。最近のゲームセンターに行ったことのある人なら分かると思うが、設置されているビデオゲームの半数近くが対戦格闘ゲームという状況も決して珍しくない。最新作を中心とした対戦格闘ゲームのコーナーにはいつも人だかりができている。

しかし、本誌読者アンケートの声を拾ってみると、「今の格闘ゲームはもう初心者には遊べない」、「マニアックになりすぎてもうついていけない」という声、そして「最近はゲーセンで格闘ゲームを遊ばなくなった」という声が非常に多い。

コンシューマ市場における格闘ゲーム

では、コンシューマの格闘ゲームはどうだろう。

32ビット機の登場により、コンシューマゲーム機とアーケードゲームとの表現力の格差が縮まり、アーケードの人気作品が続々コンシューマ向けに移植されている。

そういった移植タイトルの中には、ミリオンセラーを記録するものも生まれている。ナムコの3D格闘ゲーム「鉄拳2」は、ＰＳ互換基板上で作られていることもあり、アーケードと遜色ない移植を実現、また、様々なフィーチャーも用意されて、アーケード版以上に楽しめるゲームに仕上がっている。また、セガの「バーチャファイター」は、サターン本体の戦略にもかかわる重要な意味を持つ格闘ゲームであった。本体発売時に「バーチャファイター」、販促キャンペーン用に「バーチャファイターＲＥＭＩＸ」、'95年年末商戦には「バーチャファイター2」が投入され、ソフト自体もミリオンを記録、本体の販売台数にも大きく

貢献した。また、カプコン、SNKといったメーカーの人気2D格闘ゲームの移植が続々進み、人気を博している。

コンシューマオリジナル作品ではPSの「闘神伝」や「ZERO DIVIDE」、「TOBAL No.1」といった3D格闘ゲームが健闘し、中でも「闘神伝」はアーケードへの逆移植が行われる程だった。

だが、そうした格闘ゲーム人気にもかげりが見え始めたように思える。アーケードとの連動が行える移植作はともかく、コンシューマオリジナル作品は激しく落ち込んでいる。「TOBAL2」は販売本数約30万本で、前作から50%以上のダウン、「闘神伝3」は約10万本、「ZERO DIVIDE 2」に至っては、2万本弱という厳しい数字となってしまった。

(注:各販売本数は編集部調べ)

ゲーム内容に問題があるものはともかく、人気作の続編が手放しで売れないというのが現状なのだ。

'96年7月〜'97年7月 アーケード用対戦格闘ゲームタイトル一覧

'96年7月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(SNK/2D)
8月	ストリートファイターZERO2 ALPHA(カプコン/2D)
9月	X-MEN vs ストリートファイター(カプコン/2D) バーチャファイター3(セガ/3D)
10月	サムライスピリッツ天草降臨(SNK/2D)
11月	デッドオアアライブ(テクモ/3D)
12月	ストリートファイターEX(カプコン/3D) ウォーザード(カプコン/2D) ブレイカーズ(ビスコ/2D)
'97年1月	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(SNK/2D)
2月	ストリートファイターⅢ(カプコン/2D)
3月	鉄拳3(ナムコ/3D)
4月	ストリートファイターEX plus(カプコン/3D)
5月	ヴァンパイアセイヴァー(カプコン/2D) グルーブ オン ファイト(アトラス/2D)
7月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK/2D) マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター(カプコン/2D) ブラッディロア(エイティング/ライジング/3D)

これは一体、何が原因となっているのだろう。

格闘ゲームの抱える問題点とは…

今回、ゲームセンター数軒に取材を行い、こういった話をよく聞いた。

「最近、格闘ゲームを遊んでいるのは一部の固定層だけで、新規に入ってくる層が極端に少ない印象があります」(都内ゲームセンターA店店長)。

「昔と比べて格闘ゲームがどんどん複雑になって、だから慣れた人しか遊べなくなってる。おまけに今はいろんなところから情報を得られるからみんなすぐに上手くなる。だから対戦のレベルもどんどん上がってしまう」(都内ゲームセンターB店マネージャー)。

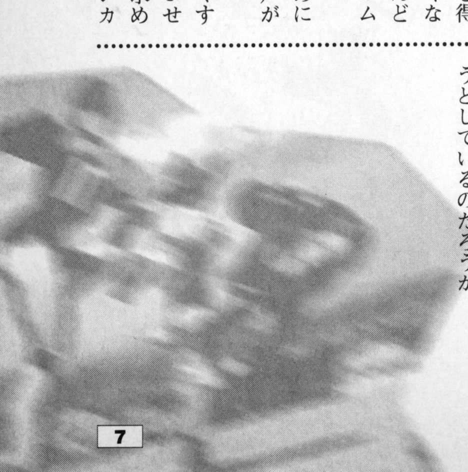
本誌読者の声にも対戦のために格闘ゲームを遊べないという声が多く挙がっていた。

「だからといって対戦台をなくすということは現状ではできません。たくさんのお客がそれを求めてここに来るわけですし、インカムという問題もありますから。それで新しいお客が入ってこられないと言われればそうなんですが……」(前出A店店長)。

ゲーム性、コマンド、そしてシステムの複雑化。マニアによる対戦レベルの上昇。そして強まる格闘ゲームの閉鎖性。

格闘ゲームのおかれたこうした状況に対する不安の声は、しかし今に始まったことではない。こうした流れは、単に格闘ゲームブームが落ち着きつつあるだけなのか、それとも格闘ゲーム自体が縮小していっていることの現れなのか。

格闘ゲームは今、どこへ向かおうとしているのだろうか。



格闘帝国カプコンの光と影

対戦格闘というジャンルを作り上げ、
また2D対戦格闘の火を守り続けたカプコン。
勢いに乗るカプコンにあるジレンマとは何か。



ストⅡを生み出した大きな功績

格闘帝国という名が、カプコンほどふさわしいメーカーは他にはない。１９９１年、アーケード用に発売された「ストリートファイターⅡ」の大ヒット後、ストⅡは「ストⅡダッシュ」「ストⅡダッシュターボ」「スーパーストⅡ」「スーパーストⅡX」とシリーズを重ね、そのそれぞれもまた大ヒット。家庭用に移植された同シリーズも好調なセールスを記録した。これを受けてか、カプコンは'93年10月に株式を大証二部に上場。'94年3月期の経常利益は１４４億円に達した。

その後一時期、かなりの低迷期を経験したものの、今、再びカプコンの勢いがよくなっている。

「バーチャショック」ともいえる「バーチャファイター1、2」の登場時も、他社が軒並み3Dに走るなか、カプコンは2D格闘という形へのこだわりを見せた。それはカプコン制作陣の、2D対戦格闘というジャンルを作り上げた先駆者のプライドだったのだろう。また2D格闘の火を消さなかったことはまさに立派であったというべきだ。

そしてそんな2D格闘へのプライド、職人的なこだわりは次々と良質な作品を生み続ける。その結果が個性派格闘ゲームの良品「ヴァンパイアハンター」であり、「マーヴルスーパーヒーロズvsストリートファイター」（以下ＭＳＨvsＳＦ）である。この「ＭＳＨvsＳＦ」はカプコン2D格闘ゲームの現時点での最高峰ともいえる出来で、絶妙に取られたバランスの中、マーヴルの人間をもうならせた動きのマーヴルキャラとストリートファイターのキャラが闘う格闘ゲームで、ゲームセンターでも人気を博している。

またカプコン初の3D格闘「スターグラディエイター」から最新作「私立ジャスティス学園」へのつながりのように、たとえセールス的に失敗した作品でもタイトルを捨てず、それを次の作品に生かそうとする気持ちがカプコンにはある。そしてこうした、カプコンの常に前向きな姿勢、プライドを持った作品制作は、カプコンブランドを確立させ、カプコンのゲームに対するユーザーの安心感をも生んでいるといえる。

しかし一方で、気になる動きもある。左頁下段のリストを見てもらいたい。年々カプコンの格闘ゲームの発売タイトル数が増えているのが分かる。特に今年に入ってからのタイトル数の増加は著しく、タイトル数に従ってそのリリース間隔も短くなってきている。この

格闘ゲーム、飽きねぇか？

ような状態では、作品自体の寿命をますます短くしてしまいかねない。それが他社との競い合いの結果ならば仕方がないが、現状ではカプコンゲームがカプコンゲームの寿命を短くしている。またこうした状況は、オペレーターにとっても迷惑といわざるを得ない。

「こう続々出ると本当にそれ買ったらいいか少し心配になるね。続編がでると前のゲーム、インカム落ちてくるし」（都内ゲームセンターA店マネージャー）。

これは良質な作品だからいい、バーチャより基板が安いからいいという問題ではないだろう。

特に「ヴァンパイアセイヴァー」の場合、発売2ヶ月後に「MSH vs SF」、またその2月後にセイヴァー2、ハンター2が発売されている。さすがにこれでは作品ができあがる前に見切り発売したように思え、ユーザーさえ困惑させてしまう。

「好きになって遊びこもうと思っても新作がでるとみんな新しい方に行っちゃうから対戦盛り上がらなくてすたれる」（17才　高校生　男）


'97AMショーのカプコンブース。カプコンへのユーザーの期待は大きい。

こうした傾向にはストⅢの失敗も少なからず関与しているだろう。カプコン格闘ゲームのスタンダードにと目論んでいたソフトはユーザーの嗜好を読み違えたことで失敗に終わった。この失敗によりカプコンは新しいスタンダードの模索に入ったのかもしれない。

また、ブームの安定によって格闘ゲーム全般の商品寿命が短くなっている傾向もある。多くのタイトルをリリースすることはカプコンに限っては悪いこととはいえない側面がある。これだけ多くのタイトルがリリースされたにも関わらず、個々のタイトルの出来は良く、常に全ての作品が2D格闘のトップレベルであり、それは次につながる実験にもなっている。今まで「2作目のカプコン」といわれるように、必ずといっていいほどタイトルは改良されていった。

だが、ここには濫造のジレンマがある。格闘ゲームは時間をかけて遊び込む性格のジャンルで、濫造により自社の作品が自社の作品の寿命を縮める結果を生んでしまう。そのため作品自体が全うされる前に消えてしまい、更にはそれが作品の細分化を生んでいるのだ。

これからのタイトルも確かに良質なものが多い。その、高いプライドに支えられたカプコンというブランドを崩さず、これからもユーザーの信頼に応えるような姿勢をカプコンには期待したい。

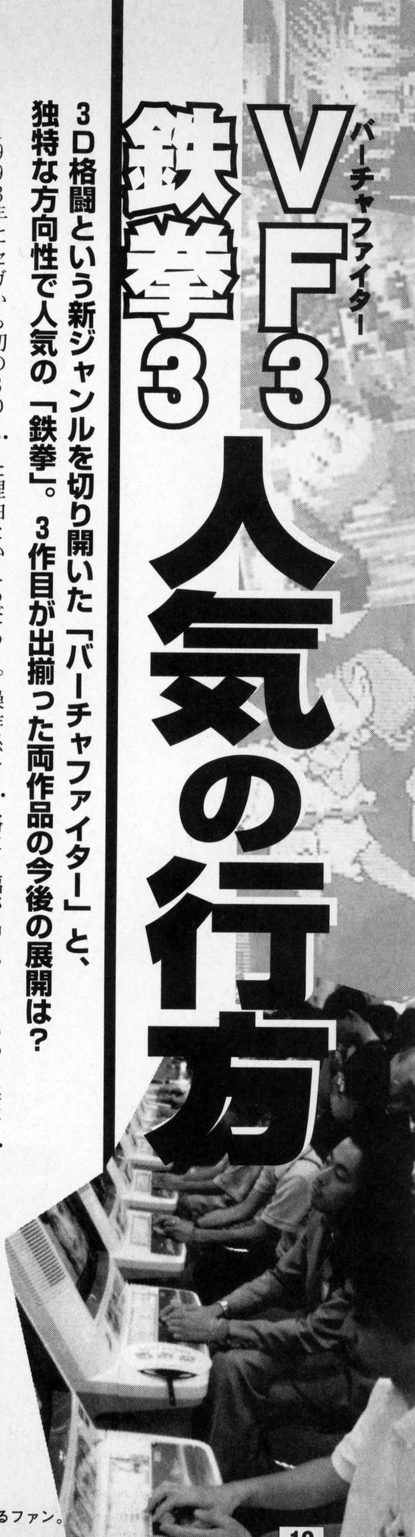


カプコン対戦格闘ゲームリスト

'91年	ストリートファイターⅡ
'92年	ストリートファイターⅡダッシュ
	ストリートファイターⅡダッシュターボ
'93年	スーパーストリートファイターⅡ
'94年3月	スーパーストリートファイターⅡX
7月	ヴァンパイア
12月	X-MEN
'95年3月	ヴァンパイアハンター
5月	サイバーボッツ
	ストリートファイター・ザ・ムービー
6月	ストリートファイターZERO
11月	マーヴルスーパーヒーローズ
'96年3月	ストリートファイターZERO2
7月	スターグラディエイター
8月	ストリートファイターZERO2 ALPHA
9月	X-MEN VS ストリートファイター
12月	ストリートファイターEX
	ウォーザード
'97年2月	ストリートファイターⅢ
4月	ストリートファイターEX PLUS
5月	ヴァンパイアセイヴァー
7月	MSH VS ストリートファイター
9月	ポケットファイター
以降	ヴァンパイアハンター2
	ヴァンパイアセイヴァー2
	私立ジャスティス学園
	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト

VF3（バーチャファイター） 鉄拳3 人気の行方

3D格闘という新ジャンルを切り開いた「バーチャファイター」と、独特な方向性で人気の「鉄拳」。3作目が出揃った両作品の今後の展開は？



9月のAMショー「VF3tb」に集まるファン。

1993年にセガから初の3D格闘ゲーム「バーチャファイター」が発売、翌年、ナムコから「鉄拳」が発売された。その続編「バーチャファイター2」は社会現象ともいえる大ヒットを記録。また「鉄拳2」も、人気で「バーチャ2」に迫る勢いを見せた。両作品は2作目でその人気を不動のものとしたといえる。そして'96年9月「バーチャ3」、'97年6月には「鉄拳3」が発売。登場するや当然のようにNO・1に躍り出た。

バーチャの魅力、そして「3」の実力

分かり易く奥が深いこと。それが「バーチャ」の人気を生み出した理由といえるだろう。操作系をP（パンチ）、K（キック）、G（ガード）と省略化。技のコマンドも簡単なレバー操作を多くしている。しかし、操作は簡単だが、闘い自体は駆け引きが重要になる奥の深いものだ。技毎に上中下段判定があり、また、飛び道具や極端に長いリーチを持つ技を無くすことで、プレイヤーは近距離から、相手の攻撃をいかに読み攻撃に転ずるかという、よりリアリティのある闘い方を余儀なくされる。また2D格闘と違って動き自体が現実的で、攻撃発生から当たりまでのフレームを計算して反撃に転じるといった見切りが可能であるなど、上手くなればなるほどその戦略にも幅が出る。こういった基本システムから、不自然さを無くしていく方向性でシリーズは発展していった。現時点で究極的に自然さを追求した結果が「バーチャファイター3」だといえる。プレイヤーには直接見えない細部までモデリングを行い、人体のより滑らかな動きを再現。また、第4のボタン、エスケープボタンによるかわしやアンジュレーション（高低差）の概念を採用、闘いの幅をより現実に近づけた。こうした自然さの追求の過程で、技のフレームの見直しが行われたが、それが「2」に慣れた一部のファンの戸惑いを生んだ。制作者側も当然予想はできたことだろうが、敢えてそこに踏み込み、作品の方向性を重視したことを、ファン側も理解すべきではないだろうか。

全く違った魅力を持つ鉄拳シリーズ

一方「鉄拳」は、ゲーム側によった、より自由な方向性を持った作品といえる。キャラ設定自体、「宇宙忍者吉光」や「超殺戮兵器ジャック」というようにかなり突拍子がない。「3」に至っては「2」から大きく時間を経過させ、キャラに年を取らせたり、前作キャラ、準の子供を登場させるという意外な展開を見せている。

システム的な部分では、両手両足に対応した4つボタンが生み出

す技の多彩さは「3」になって更に極められており、今回は姿勢によって技が変わるキャラなども用意され、格闘技や技の選択自体もマニアック化。関節技や、タックルからマウントポジションへの移行はおなじみとして、「3」では、通好みなブラジルの足技主体の格闘技カポエラが採用された。

「鉄拳」シリーズで特筆すべきは時限式で新キャラが登場する「2」から採用になったシステムだ。新キャラ登場で、それまでの対戦の秩序がその度にリセットされゲームの魅力が長続きする。格闘ゲームのサイクルがますます短くなる中、こうした仕掛けでゲームが延命されるのはユーザーにとって嬉しい限りだ。

一般的に、格闘ゲームの続編には、慣れ親しんだシステムやキャラクターを大きく変えないバージョンアップ的な変更が求められる。「1」の頃からシステム的に完成度の高かった両作品は、スムースにこうした流れで進むことができた。そして今後、両作品はどこへ向かうのだろう。

「バーチャ3」ではMODEL2、MODEL3と基板が進化する中、グラフィック的にはアーケードゲーム最高レベルを実現。ブラー効果による大技の演出などを加え、安定した人気を持つキャラクターを基礎にして、鷹嵐や葵といった新キャラを導入、技術的な実験をも行ないつつ、リアルという方向性を突き詰めている。9月のAMショーに出典された「VF3tb」の主観視点プレイのサポートはこうしたシミュレータ的側面の次の段階への実験の一つなのだ。

「鉄拳」の場合も、システム的にこれ以上大きな変更があるとは思えず、更にマニアックな格闘技を導入するなど、技を打つ、魅せるという「鉄拳」ならではの方向性を追求していくだろう。そしてユーザーもそれ以上のことを恐らく望んではいないはずだ。

同じシステムでもストーリーが違えば新しくなるRPGとは違い、格闘ゲームの続編ではキャラ替えやグラフィックの向上、システムの若干の変更か、全く違うシステムを作り上げ新しいゲームにしてしまうしかない。しかし大きなタイトルになると、メーカーもユーザーもタイトルの継続を望み、さらにそこに、変わらないこと新しさを共に求める。

そして、その真価を知るには相当の経験を必要なものの「かわし」という要素を入れ対戦の幅を広げた「バーチャ」や、これまでの格闘ゲームの文法に無かった格闘技を採用、同じシステム上でうまく表現した「鉄拳」は、続編制作の一つの方向性を示しているといえるだろう。

「バーチャ」、「鉄拳」共に今後もその人気は安泰だろう。そしてさらにその続編にもメーカー、そしてユーザーの大きな期待がかかる。大きなタイトルゆえに失敗の許されない、そんな重圧の中、「バーチャ」と「鉄拳」のスタッフはどういう道を選ぶのだろう。このまま究極の「バーチャ」「鉄拳」を目指すのか。それとも全く新しいゲームを作り出すのか。我々も大きな期待をもって、その行く末を見ていきたいと思う。

INTERVIEW
鉄拳3開発者に聞く！

——鉄拳3で表現されようとしたことは何でしょうか？

鉄拳3開発者：画面のクォリティをあげる。刺激的で自由なカメラアングルを実現する。攻防の幅を広げるため、基本姿勢を拡張する。行動選択の幅を上げる。より入力しやすいようにする。シリーズものとしては量的なボリュームUPから質的なボリュームUPを目指す。と言った感じです。抽象的なところでは、鉄拳2以上の爽快感を目指しました。

——「鉄拳3」を始め、ポリゴン格闘ゲームが抱えている問題点は何でしょうか？

鉄拳3開発者：ポリゴンゲームとしては、プレイヤーにストレスなく「3次元空間」を把握してもらうのが未だ困難なため、新しい要素を盛り込むのが難しい。格闘ゲームとしては「ストリートファイターII」から脈々と続く「格闘ゲーム暗黙のルール」のようなものからなかなか脱却できない。又、安易に脱却すればいいというものではない。でも、そろそろマンネリだと思うし、新しいプレイヤーがついてこれないところも問題。

——格闘ゲーム全般についての意見をお聞かせ下さい。

鉄拳3開発者：対戦という要素がよく生かされて、結果的に新たなコミュニケーションの場を生み出したのはいいことだと思います。現在までこれに勝るジャンルがなかった事も確かだと思います。「ゲームセンターにいくとどこも似たような対戦格闘ゲームばかり」という状況になってしまったのは、なんとかしないといけないと思います。

バーチャファイター3【格闘ACG】	メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'96年
鉄拳3【格闘ACG】	メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'97年

ザ・キング・オブ・ファイターズ

K.O.F.'97人気の理由

学生層を中心に高い人気を誇る「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」。その人気はどこからくるのか、検証してみたい。

毎年着実にヒットする「K.O.F.」シリーズの謎

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」（以下K.O.F.'97）は、決して万人受けする作品ではない。コマンド入力に癖があり、思ったように技が出せない。キャラクターのバランスが決して良いとは言えない（メチャクチャ強い隠しキャラまで存在する）。ヴィジュアルやサウンドなど、全体的に古くさいイメージがある……しかし、それでも「K.O.F.'97」はヒットしていることは事実だ。

'94年から始まった「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズも今年で4作目となる。シリーズ最新作「K.O.F.'97」は、例年通り夏休みにタイミングを合わせるようにリリースされるやいなや、巷のゲームセンターでは学生を中心とした若いユーザー層が「K.O.F.'97」に群がっている光景が多く見られた。

7月下旬から8月下旬にかけてのインカムは、「鉄拳3」「バーチャストライカー2」「ヴァンパイア セイヴァー」に次ぎ、同時期に出た「マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター」とほぼ同着の5位を記録。初登場週とはいえ、あの「バーチャファイター3」を抜く成績である（インカムのランキングは「月刊コインジャーナル」'97年9月号参照）。

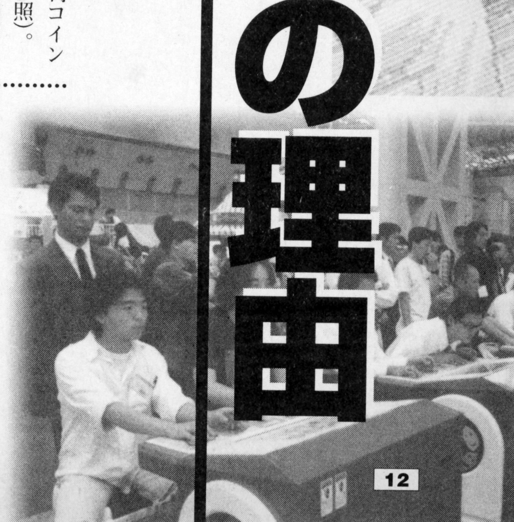
では、なぜこれほど多くのユーザーが「K.O.F.'97」をプレイするのか。「K.O.F.」シリーズには、どんな魅力があるのだろうか？

「K.O.F.」シリーズの魅力となる三要素

先にも述べたように、「K.O.F.」シリーズは決まったように夏休み直前にリリースされる。そのため夏休みで暇になった学生がこぞって遊び、一気にインカムを稼ぐ要因にもなっている。こうしたユーザーは、毎年恒例となっているイベントを楽しむ感覚で「K.O.F.」をプレイしているのであろう。

もともと「K.O.F.」シリーズは、「餓狼伝説」や「龍虎の拳」のキャラが同じゲームの中で闘うという一種のイベント行事としてスタートしている。その上、3対3のチームバトル、様々なタイプのキャラクター、簡単な操作で出せる派手な超必殺技などが渾然一体となって、お祭り気分を盛り上げているのである。

こうした「決まった時期にリリース」「お祭りのような雰囲気」





賑わいを見せるSNKブース（'97年9月18日　AMショーにて）。

によって、「K.O.F.」シリーズは「年に一度のゲームの祭典」という印象を強く植え付けることに成功し、毎年毎年確実にファンを獲得しているのである。

また、ゲームシステム的にはどうだろうか。

「K.O.F.」シリーズは今年で4作目だが、ゲームシステムの根本は1作目から極端に変化することなく現在まで続いている。「K.O.F.'97」に関しても、「アドヴァンストモード」「エキストラモード」という二種類のキャラクターの性質を選択できるシステム、旧キャラの技の変更・追加、パワーゲージの改良など若干のシステムの追加があっただけで、基本は前回からあまり変わっていない。

このことによって前作を遊んでいたプレイヤーはすんなり新作に入っていけるため、一度ファンになったユーザーを捉えて離さない。悪く言えば、前作を遊んでいたプレイヤーが惰性でプレイしてくれる部分もあるのである。

システムが変わらないため、ユーザーに飽きられてしまう恐れがあるが、新作の毎に登場キャラクターを入れ替えしているため、それほどマンネリ化しているように見えないのである。この辺り、なかなか上手い作りであると思う。

そして何より、「K.O.F.」シリーズの特徴はそのキャラクター性にある。

「草薙京」の設定が高校生（ダブリ）という具合に、キャラクターの設定が実に身近で親しみやすい。下手に尖ったデザインをするのではなく、土着化した泥臭いデザインを用いることによって少年誌などを読んでいるユーザー層に強く訴える。そして、「エヴァンゲリオン」などアニメのパロディを盛り込んだり、いかにもコスプレしてくださいと言わんばかりのキャラデザを行うなど、オタク・同人・コスプレイヤー心を上手くくすぐる戦術も巧みだ。

そうしたキャラクター性の成功により、普段は格闘ゲームをあまりやらない女性ゲーマーなどがキャラクター目当てに「K.O.F.」シリーズをプレイするようになったのである。都内各所のゲームセンターで調査したところ、「バーチャファイター3」に次いで女性ゲーマーが多くプレイしていたのが、この「K.O.F.'97」であったという事実もある。

そうしたキャラクター依存型とも言える「K.O.F.」シリーズに対し格闘ゲーマーからは批判の声もあがっている。しかし、格闘ゲームユーザーが減りつつあると言われている昨今、女性ゲーマーを着実に獲得している「K.O.F.」シリーズは決して軽視できない存在であるといえる。

年に一度の祭典、固定ファンの確保、キャラクターの魅力……そうした要素が混ざり合って醸し出す親しみやすさ、遊びやすさが「K.O.F.」シリーズの人気の秘密であるのではないだろうか。

こうしたユーザーに迎合するゲーム制作姿勢は、王道的なものではないかもしれないが、自社のキャラクターを上手に料理し、魅力ある作品に仕上げるあたり、SNKのフットワークの軽さの表れであると言えるだろう。そうしたSNKのゲーム作りも一つの方向性なのかもしれない。

（編集部）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97【格闘ACG】　メーカー：SNK／機種：アーケード／発売年度：'97年

読者にとっての格闘ゲーム PART-1

読者は格闘ゲームについてどう考えているんだろう。その声を集めて見た。

●かわいい女の子が出るゲームが多いので、とっつきやすいかも。（長崎県　まりっち）

●一方的乱入は辻斬りと同義。しかも有料だから殺られた方が怒るのも当然なわけで。リアルファイト等トラブル回避の為の対戦拒否機能くらいは標準化すべきだね。（静岡県　岡本晋）

●何の為に戦ってんだかわかりません。（埼玉県　ペータン）

●格闘ゲームは乱入台の対戦が多いのに、なぜメーカー側は隠しコマンド入力で強いキャラを使用出来るようにしてしまうのか不思議。（東京都　すの）

●もっと受動的に色々できたら良いと思う。相手の連続攻撃中に回避できても罰は当たるまい。（神奈川県　玉手将之）

●一時期のような濫造がなくなり優れた作品が多くなったと思う。（群馬県　春本峰男）

●バーチャ1の時なんか、アホみたいな操作してても動いてるだけでおもしろかったのになぁ…。（福岡県　なかなかやる書店員）

●浮かしてナンボのポリゴン格闘ゲームにはゲンナリ。バレーボールのようにハジかれて体力5割をもってかれるのは納得できん。（東京都　C・K・R）

●上手になるには資本力がいるので貧乏な自分には好きだけど深追いはできない世界。（埼玉県　LAN）

●モータルコンバットを極めて外人と対戦したいなぁ。（愛知県　四谷一獲）

●良いタイトルが多い中、キャラだけで売るような物が多くなってきているような…。（山形県　GAO）

●手に負えない感じ。特にバーチャ3難しすぎっていうか訳わからん。（埼玉県　林雄太）

●セガ、ナムコ、SNK、カプコン以外どんなにおもしろくても、ブレイクしない。（群馬県　伊吹マヤマヤ）

●「鉄拳3」が好きなんですが、ワン・ジンレイは本当に…（涙）。（青森県　中村光彦）

●最近キャラがフザけすぎてる。ただのバンドマンがちゃんと武道やってる人間に何で勝てるんだ（愛媛県　兵頭昇）

●結局2Dなら「ストII」、3Dなら「VF」の呪縛（ネガティブな意味ではなく）から解き放たれていない気がする。（千葉県　X－1）

●ケルナグールのようなくだらない絵のゲームの方が僕は好きだ。（東京都　ホークはウポ）

●アーケードには「一人でやらせて下さい」機能が欲しいんですけど、インカムを考えれば絶対無理だよなあ。（岡山県　四郎正満）

●VF3は良い意味完成度が高いが、良い意味、完成されすぎてゲームというハデさがない。（愛媛県　スナガ）

●さら地から再び作り上げて欲しい。バーチャ2から3になって相当離れた人が多い。（長野県　イッチー）

●K・O・F'97、技が出ねえよ。勝てねえよ。（愛媛県　遼来々）

●ゲームセンターの新台の回転があまりにも速い。やっと強くなっても2カ月たてば対戦相手が消え、次のゲームをやらざるを得ない。ストII時代はもっと息が長か

読者の好きな格闘ゲームベスト10

1. ヴァンパイア セイヴァー［2D／カプコン］
2. 鉄拳3［3D／ナムコ］
3. ヴァンパイアシリーズ［2D／カプコン］
4. ストリートファイターⅡ［2D／カプコン］
5. ストリートファイターⅢ［2D／カプコン］
5. バーチャファイター3［3D／セガ］
7. サムライスピリッツ（初代）［2D／SNK］
8. K.O.F '97［2D／SNK］
9. ヴァンパイアハンター［2D／カプコン］
9. ストリートファイターⅡシリーズ［2D／カプコン］
9. デッドオアアライブ［2D／テクモ］

かなり票数が割れる結果となった。総じて２Ｄ、特にカプコンのゲームの人気が高い。ストリートファイターⅡが４位に入ってきているのは、やはり元祖の貫禄か。

ったのに。（大阪府　稲員弘信）

●私は戦いより平和を愛する。（千葉県　相河万里）

●対戦台ばかりでシロウトの出る幕がない。30秒で負けるのわかっていて、コインを投入できるかっての。（神奈川県　ＤＭＱ）

●一時期にくらべると落ち着いたけど……、出しすぎかなぁ。（静岡県　ＧＲＥＺＫＹ）

●先日、ポリゴン化した「サムスピ」を見て格ゲーから足を洗おうと決心しました。唯一好きなゲームだったんですけど。（愛知県　桂花）

●格ゲーって、男の子の新しいステータスなのかな？（青森県　はさみありき）

●最近の格闘ゲームが、決して面白くないわけではないのだが、昔ストⅡに熱中したほど熱中できない。（大阪府　村井良介）

●システムが完成してしまい、手の加えようが無くなってきた感じがします。やる事はみんな同じだからね、結局。（東京都　須田俊一）

●すいません、格ゲーは肌に合わなくて。いつまで流行るのかな、くらいにしか……。（埼玉県　Ｙ，＆Ｂ・Ｅ）

●シューティングがすたれた様に、格闘ゲームもネタ切れの時期に来ているから、ポリゴンなどの技術の進化にたよらざるをえない様な気がする。（千葉県　ハーゴン）

●リアルとゲームの融合こそ最高の格闘ゲームだと思う。（静岡県　３・２・１・Ｇｏ！）

●もぉ、なくなってしまえ。俺の中ではストⅡダッシュで終わってる。（鳥取県　リーダー！）

●肉付けの部分ではなく、骨組みの部分が新しいものが全く出てこない。「タイムクライシス」のような足ペダルを使った格闘ゲームをやってみたい。（茨城県　永沼純也）

●あまり興味のないジャンルだが、「ＤＥＡＤ　ＯＲ　ＡＬＩＶＥ」の乳ゆれは見たい。（茨城県　ＴＫ）

●格闘ゲームはキライ。（福島県　カッチャマ）

●鉄拳３の平八がめちゃかっこいい。渋すぎじーちゃん。（神奈川県　宮原裕也）

●格ゲーって常に己を求道者の立場に置かんとゲーセンでプレイする資格が与えられんの？（東京都　Ｂ－Ｔ）

●これからはもっとマニアックな格闘技を入れてほしい。（福岡県　Ｕ１）



格闘ゲームに未来はあるのか!?

飽和点を迎えた対戦格闘ゲーム。ゲーム人気を支え続けた格闘ゲームというジャンルはこの先どうなるのか。その当事者に格闘ゲーム観を聞く

PART-1

(株)カプコン
開発本部副本部長
船水紀孝氏

もう対戦格闘ゲームはやめようかと

格闘ゲームの草分け的存在「ストII」を生み出した(株)カプコン船水氏に聞く、その現状は？

対戦格闘ゲームから対戦ゲームへ

編集部（以下編）：それではまず最初に、これからの格闘ゲームはどのように進むとお考えかをお聞かせ下さい。

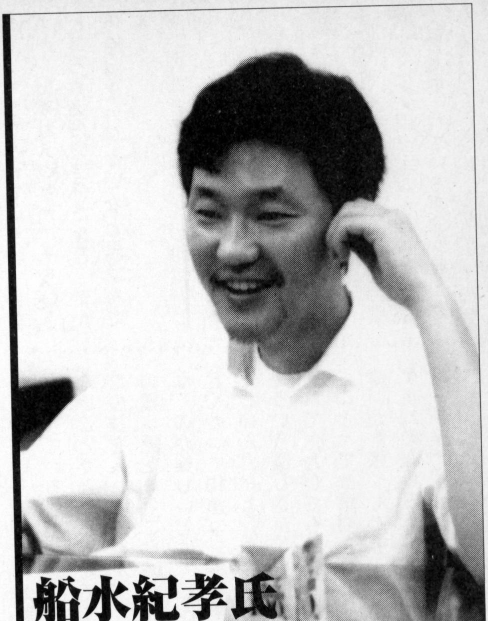
船水氏（以下船）：格闘ゲームですか？　うーん、僕の中ではもう対戦格闘はやめようと思っているんですよ。作っていて面白くなくなったから（笑）。対戦ゲームは作れますよ。アーケードのインカムのシステムを変えられない以上、対戦ゲームはどうしても作っていかなくてはいけないものだと思うし、それに対戦ゲームはまだいろいろできるし、いろいろやりたい。ただ格闘ゲームにちょっと…。だから来年は対戦格闘禁止とかいって。

編：ただユーザーやオペレーターさんはカプコンに今までのような形のものを要求するでしょうね。

船：もちろん全部をやめてしまうことはできない。だけど自分の中で対戦格闘禁止くらいに思っていないと何もできないかな、という感じで。新しいものを作っていくとやっぱり楽しい。でもそういう今までのものが手枷足枷になって本当にやりたいこと、やらなきゃいけないことはできないという。だから新しいことをする時には敢えてそういう人たちを無視させていただこうかと。いろいろ言っていただけるのはありがたいし、もちろんそういう人あってのものだとは思う。でもいい意味で裏切る分には問題ないと思うんです。そういう場合は理解してくれるものだと思ってますけどね。

編：格闘という形にはこだわらない。

船：ゲーム自体にまだ期待があって。でもあまりに格闘ゲームだけで狭く考えてしまうとね。やっぱり格闘ゲームは縮小していってる



（株）カプコン開発本部副本部長。開発現場のトップとしてカプコンのすべてのゲームに関わる。これからどういった新機軸のゲームを氏は見せてくれるのだろうか。

し、そうなるべきだと思います。そういう流れがかなり出てくると思う。そこで格闘ゲームばかりにこだわっていたら、取り残されていたという状況をすごく危惧していて。でも、だからといって格闘ゲームを全部切ってしまうということではない。ただ減りますよと。

編：そうしたことで何を目指されているのでしょうか？

船：今のように細分化してしまったプレイヤーの立場を、もう一回共通のルールでくくっていくということですね。

編：将来的にはそういう流れでいこうと。

船：絶対はないと思うし、できないかもしれないけど、それをやらなかったら未来はないしね。本当、やらなきゃいけないんだよね。

対戦格闘はなぜ行き詰まったか

編：では現状の格闘ゲームについてですが、格闘ゲームの場合、特にバランスが問題になりますね。

船：カプコンのゲームの問題点は、あまりにバランスが取れてること。カプコンのゲームはバランスが取れてるって言われるから、ゲーム作るときにみんなバランスから入るんですよ。ストⅢやヴァンパイアセイヴァーが失敗した点もそう。バランスから入ってしまうと、何の味もなくなってしまうし、面白いところもなくなってしまう。どのプレイヤーも一緒じゃんということになってしまう。

編：ストⅡの頃、ザンギ使いとかかなりつらそうでしたけど。

船：あれはつらいのをつらいといってやるのが正しい。僕はホンダ使ってたんですけど、いっつもいっつも波動拳にケツを撃たれて（笑）。でも一回向こうが失敗したら爆発的な破壊力で向こうを倒せる。それが快感だったりして。でもそれってアンバランスな部分じゃないですか。だけどそれが楽しい。だからバランス取りすぎようとしているのが非常に間違ってる。それは、まずやって面白いというところを突き詰めてから悟るべきところで。

編：アンバランスな楽しさが魅力として思われていないという状況はありますね。

船：格闘ゲームの持つ魅力って「カッコイイ」じゃないですか。K-1見たりプロレス見たりしてカッコイイと思う。やっぱりそういう部分じゃないですか。この前アンディ・フグとフランシスコ・フィリオの戦いで、ラッキーパンチみたいなショートフックが当たって決着がついた。あれに一部のファンは納得しなかったけど、リアルということを考えれば当たり前のこと。だけどゲームの場合は違って、リアルなファイトがエンターテインメントになるように、だんだん盛り上がるように作っている訳じゃないですか。でもファンの方々があまりにシビアになり過ぎて、作り手が楽しいもの作ろうと思ってももう作れない。

編：具体的にどうシビアなんですか？

船：前に他の本のインタビューでゲームは理屈立てて作れるよと言ったんだけど、それはゲームの大枠は作れるという意味で、感情的

な部分、楽しい部分というのは絶対残しておかなきゃいけないんです。でも格闘ゲームのユーザーは全部理論立てでがっちり作られていないとやだ、と。でもウチの人間と話してたんだけど「投げハメって楽しかったよね」って（笑）。いつからひどいものの代名詞になっちゃったんだろうって。

編：確かに楽しかったです。

船：だって友達同士だったらやりますよね。「お前さっきやったからハメ倒してやる」とか言って、そこでキックされて「うわ、しまった、出来ねぇ」とか。そういうところも面白い部分だなと。だから今はそっけないなと思うんです。

編：理屈で遊ぶという形が定着しているんでしょうか。

船：うん。純粋に楽しめなくなった結果だと思います。

面白い対戦格闘ゲームとは何か

編：では格闘ゲームを作られる際に重要視されている要素を教えて下さい。

船：いつも言ってるんですが、見て面白い、やって面白い、真似して面白いということ。まあ要はやってて楽しいですよね。これを一番重要視している。だから極端に言ってしまえばそのためにバランスが悪くなったり辻褄が合わなくなっても許さなきゃいけないんじゃないのかなと思うんですよ。僕自身もそうだし、ユーザーもそうだし。

編：それは今の格闘ゲームユーザーが嫌う部分でもありますよね。

船：こういうことは、対戦ゲームを作っている以上、言っちゃいけないことだとは思うんです。でもこの技を入れることが楽しい、この技が見たい。こういうふうにつなぐのが楽しいとか、どんなにひどくたって10連コンボをやるのは正しいんだ、というような楽しさ。そういう楽しさが、多少バランス崩れてたとしても、ゲームの面白さにとっては重要なことなんじゃないかと思うんです。それが多分ゲームの楽しみだと思うから。

編：今日はどうもありがとうございました。

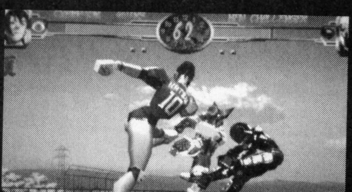
私立ジャスティス学園

「私立ジャスティス学園」……タイトルからして一昔前の週刊サンデー連載のマンガを彷彿とさせますが、内容もズバリ「根性全開、青春フルバースト」な感じの熱血学園物語対戦格闘ゲームです。

カプコンのオリジナルポリゴン格闘はこれが第2作目となりますが、1作目にあたる「スターグラディエイター」よりも操作性、アクション性ともにパワーアップ。ゲームシステムは「2on2」のタッグマッチ形式。ラウンド中の交代はできないが、根性ゲージを使用する「ツープラトン攻撃」によって2人同時攻撃が炸裂する。

その他にも、簡単に連続技が決められる「熱血コンボ」、相手を空中高く浮かせて追撃を食らわす「エアバースト」など、なんとも豪快で派手で無軌道な青春群像を格闘ゲームに投影したハチャメチャなノリが良いです。

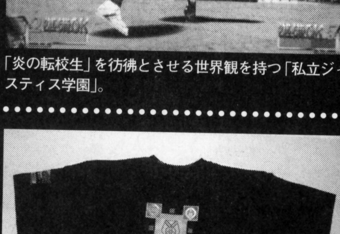
4つボタンによる簡単な操作で、格闘ゲームが苦手な人へのフォローも効いてる。ちょっと注目してみたい作品です。



「炎の転校生」を彷彿とさせる世界観を持つ「私立ジャスティス学園」。

◆◆プレゼント◆◆

「私立ジャスティス学園」に登場する4つの高校の校章をあしらった「私立ジャスティス学園Tシャツ」を2名様にプレゼント。欲しい方はハガキにてご応募下さい。宛先は、ゲーム批評編集部「ポケファイで待ちプレイする君は一体……」係まで。



PART-2

(株)ドリームファクトリー
代表取締役
石井精一氏

新しいものが出てこないと袋小路に入ってしまう

バーチャ、鉄拳と人気3D格闘ゲームの制作に携わり、TOBALシリーズでコンシューマにも挑戦した石井精一氏。再びアーケードゲーム制作に戻った氏にこれからの格闘ゲームのあるべき姿について語って貰った。

格闘ゲームが新しくなるために

編集部（以下編）：最近、格闘ゲームに新しいユーザーが入ってこなくなったという話をよく聞きますが、そういった状況についてどのようにお考えですか？

石井氏（以下石）：それは、ゲームの作り方が、ただバージョンアップを繰り返していただけだからそうなっただけであって。僕としても今度作るアーケードゲームは、そういった意味で新しい層が入り込めるゲームを目指してます。バーチャファイターもそうだったんですけど、もう一回バーチャファイターの流れを突き詰めてリセットしたようなゲームを作ろうと思ってるんで。

編：新しい層を狙う？

石：リセットするという意味では、僕の気持ちの中ではバーチャファイター好きに嫌われてもいいという気持ちが（笑）。新しく作るゲームがそこで支持されちゃったらまた同じことになるんですよ。本当に新しいものを作るんだったら本当に新しい人たちが楽しく遊んでくれるようなもののほうが絶対いいと思うから。

新しいものを受け入れにくい格闘ゲーム

編：ただ格闘ゲームは冒険しにくいジャンルですよね。操作系一つ変わっただけでもユーザーの反応が悪くなるような。

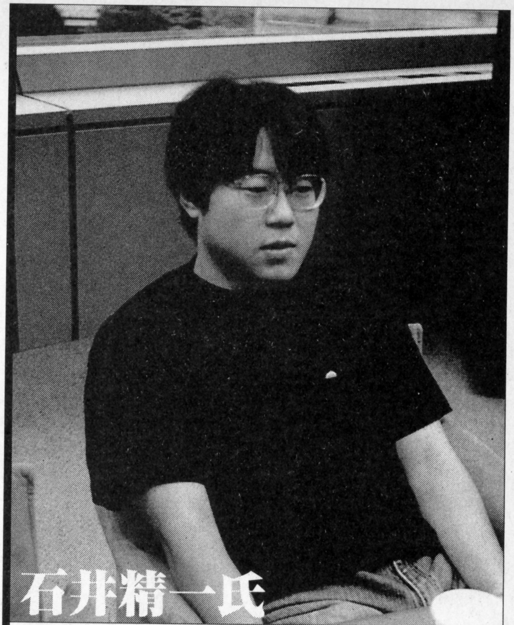
石：バーチャファイターの頃も最初誰も見向きしてくれなくて。そこから徐々に盛り上がっていった。そこら辺、今度も冒険なんですけど、やってみようと。僕たちがやらなくてもバーチャとか鉄拳みたいな路線はこれからどんどん出てくると思うんで。

編：ただそういった冒険という意識はゲーム自体が売れ始めると変わっていくことが多いですよね。

石：売れたものに対すると、作ってるほうもそういう意識になっちゃうんですよ。テストプレイしてもらって、ここが変わっててダメだという意見もあったり。だからどうしても大きな変更というのが難しくなる。でも、そういう意味で僕たちは今新しい環境にあるんで、それを利用して新しい市場を開拓したい。それが多分アーケードのゲーム業界のためでもあるような気がするので。

編：格闘ゲームに関しての行き詰まり感は多くの人が感じているよ

うですね。
石：新しいものがどんどん出てこないと本当に袋小路に入っていっちゃいそうな圧迫感があるから。だから、マニアックな対戦格闘ゲーマーには、例えばバーチャロンとかナムコのサイバースレッドなんかは受け入れられないのかもしれないけど、純粋に対戦で遊びたいという人にはそういったものも受け入れられる。だからそういった意味でまだ十分広がりはあると思うんです。



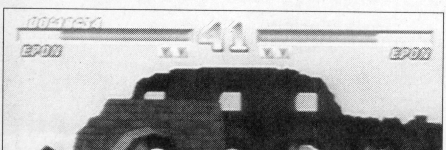
（株）ドリームファクトリー代表取締役・ゲームデザイナー。「バーチャファイター」、「鉄拳1，2」の制作に携わった後、ドリームファクトリーを設立して独立。PSで「TOBALNo.1」「TOBAL 2」を発表。

なぜ格闘ゲームにこだわるか

編：石井さんが格闘ゲームにこだわられている理由は何でしょうか？
石：人の動きを中心にいままでゲームを作ってきて。
編：動きですか。
石：人をいかに動かすかというところからいろんなことが始まっているんですよ。そういった意味で格闘がそれを一番表現しやすい。
編：ポリゴンは人の動きを表現するのに必要だった。
石：そうですね。バーチャファイターをやり始めた頃は、まだCGで人とか動かしているものが全くなかったんで、そこにすごく挑戦したいというところがありました。
編：石井さんがゲームを通して表現したいものは何ですか？
石：表現というか、相手に勝つ感覚を与えたい。そのゲームを遊んでいる瞬間はいつもと違った脳の働きになっているというか。本当に何もかも忘れてそこにしか自分がないような感覚を表現したいんです。
編：一体感？
石：映画でもつまんない映画だとケチつけたくなりますけど、面白いと完全に映画と同化しちゃってる。自分の肉体の苦痛なんて忘れちゃえるじゃないですか。そういった感覚を提供したいと思ってるんです。

対戦と格闘ゲームは不可分なのか

編：現状、格闘ゲームは対戦という要素がセットになっていますが、人との対戦がないと格闘ゲームは成立しないものでしょうか？
石：でも向き合った筐体の向こうに本当に人がいるかどうかはやっている人には分からない。それがコンピュータなのか人なのか。だからコンピュータが人間というものを表現できるようになれば、相手が人間でもコンピュータでも構



家庭用を意識した操作系など、新たな挑戦の多い「TOBAL No.1」

わないということになると思うんです。

編：現状の思考ルーチンが限界ということは？

石：いや、それはない。

編：もっと変えることはできる？

石：この前、チェスの世界チャンピオンがコンピュータに負けたのと同じで、いくらでも人間らしく人間より強くというのはできていくと思うんです。将来的には。

編：ただ人間と遊ぶような楽しさが表現できるのかどうか。

石：今のところそれほどCPUも賢くないので、人間と遊ぶのと同じような面白さを表現するのは不可能です。

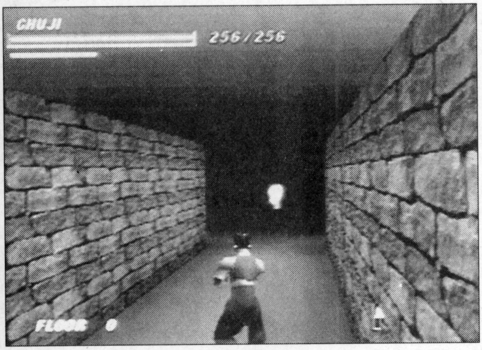
編：今のところ対戦相手としては人間が一番面白いと。

石：そうです。そういう意味で人工生命には興味があるんです。今もそういう人工生命が好きなプログラマーがいて、対戦格闘ゲームで強くなるための進化のプログラムを作った。そしたら一番進化した状態だと何もしなくて立っているという（笑）。両方立ったままだからダメージも加わらない謎の状態で（笑）。

編：「勝つ」ではなく「負けない」。

石：共存を選んじゃうんです。だからそこに戦闘をするようなところを加えていって。今、育てゲーム系の分野もあるじゃないですか。そういう部分は多分人工生命的な面白さもあると思うんで、そういったものも面白いと思うんです。

編：今日はありがとうございました。



クエストモードにモンスターを捕獲できるという大きな魅力が加味された「TOBAL 2」

新しい格闘空間の提示「エアガイツ」

石井氏率いるドリームファクトリーは、「トバル」シリーズで追い求めてきた格闘スタイルをこの、ナムコ＋スクウエアの最強タッグと言われる、アーケードプロジェクト第一弾「エアガイツ」で見せようとしている。

「トバル」で採用されてきた、360度の自由な空間を使って戦うシステム。その魅力をプレイステーションでは煩雑に思えた操作形態とは違う、4つのボタン（上段攻撃・下段攻撃・シフト・必殺技）を使った新しい入力法の採用により、より遊びやすくユーザーの前に提示している。このことにより、「エアガイツ」は、「トバル」シリーズで求めてきた、新しい格闘空間による新しい戦術を、はっきりと感じさせ、見せてくれそうだ。相手の周りを好きなように歩き、そして走る。簡単なボタン操作でできる攻撃。格闘ゲームが求めていた広い空間での戦いがそこに表現されている。

9月のAMショーで公開展示されたバージョンでは、キャラクターが3人しか登場していず、開発途中のため、全てを語ることはできないが、ナムコ最新基板システム12を使ったグラフィカルで、COOLなキャラクターたちが暴れまわることに期待したい。

この「エアガイツ」の新しい格闘スタイルの提示は、石井氏のいう新しい3D格闘ゲームの方法論を見せ、「バーチャ」・「鉄拳」シリーズとは違う、もう一つの道となるのか完成が待たれるゲームである。

（編集部）



とにかく自由に動き回れることの楽しさ

エアガイツ【格闘ACG】 メーカー：ナムコ・スクウェア／機種：アーケード／稼働時期：未定

PART-3

(株)アリカ
代表取締役
西谷亮氏

一人のプレイヤーとして、格闘ゲームの現状を憂えてはいます

「ストリートファイターEX」シリーズの開発を行ったアリカ社の代表・西谷氏に、格闘ゲームに関する疑問、質問をぶつけてみた。

急速に発展した格闘ゲーム だが限界はまだ先にある

編：最近、格闘ゲームにはすでに限界が来ているという声を聞くのですが、その辺り西谷さんはどのようにお考えですか？

西：いや、限界が来たというのではなく、研究が進んだ、という感じでしょうか。格闘ゲームって比較的に新しいジャンルですけど、その短い間に様々な研究がなされたんですよ。ビジュアル的な面もそうですし、ゲーム性とか、操作形態とか……まあ、かなりの速さで研究が進んだといっても、研究し尽くされたなんてことはないです。限界なんてもちろん見えていないですよ。

編：格闘ゲームからユーザーが離れていっている、または新規ユーザーが入ってこないということに関しては？

西：その点については、僕自身も一ゲームプレイヤーとして、ちょっと憂えている部分ではあります。せっかく新しいゲームが出ても、以前に似通ったゲームがあって、それをプレイしていた人が断然強い。そういう人と対戦しても秒殺されるだけで、すごく嫌な思いをする。

編：そういったプレイヤーの経験値がものを言う部分はありますよね。

西：そうですね。そのうえ、ゲームにどんどん特殊なシステムとか複雑なルールを盛り込んだりして、どうしても上級者と初心者の差が開いてしまう作りになってしまっている。そのために新規ユーザーが入ってこれない。制作側である僕自身、「これはちょっと、嫌な傾向だな」と思っています。私どもが開発した「ストリートファイターEX」も、格闘ゲームの初心者に対する間口に関して言うならば、ちょっと厳しかったかもしれませんね。

編：最近のアーケードの格闘ゲームは、寿命が短いような気がするのですが。

西：それは、対戦格闘というジャンルが淘汰の時代に入ったからだと思いますね。もちろんゲームの出来不出来にもよりますが、以前は格闘ゲーム自体が珍しかったから、飽きずに長く遊んでもらえた。ところが今は、格闘ゲームが一ジャンルとして確立され、タイトルもかなり増えてきた。それによって、良い作品だけが残り、そうでないものはすぐにユーザーが離れていってしまう。だから、格闘ゲーム全体の寿命が短くなっているように感じられるのではないでしょうか。

編：細かいバージョンアップも指

摘されていますが。

西：100%良いものなんてない訳で、良い作品にも何かしら不満はあるでしょう。元々良い作品が、どんどん改良されていく分には問題ないと思います。どんどん改良を重ねて行くうち、完成度がより高まっていきますから、それは歓迎されるべきです。そういった完成度の高い作品は、アーケード市場で長く遊ばれ続けますし、格闘ゲームというジャンルを一歩進める核を成す作品となります。そういった核になるような作品を目指して作るべきだし、僕自身も作っていきたいですね。

編：では最後に、格闘ゲームの未来はどうなるとお考えですか？

西：昔のように明るい希望を持てるとは思えないですね、当然。格闘ゲームなら何でも売れる、という時代はとっくに終わっていて、そういう意味では格闘ゲームの未来は暗い。だけど、衰退しているといっても、他のジャンルのように一ジャンルとして定着しつつあるだけであって、このジャンルがゼロに近づいてきているということでは絶対ないです。現実としてアーケードの主流は格闘ゲームであるし、今後も需要は高いでしょう。僕自身、まだまだ開拓できる分野だと思っていますし、当分はこのジャンルでやっていきたいと考えてますから。

編：ありがとうございました。



（株）アリカ代表取締役社長。（株）カプコンにて「ストリートファイターⅡ」シリーズの制作に携わった後、同社を退社。以後、（株）アリカを設立。「ストリートファイターＥＸ」「同plus」、プレイステーションで「ストリートファイターＥＸ plus α」のプロデュースを行う。

ストリートファイターEX plus α

「ストリートファイターＥＸ」の最大の特徴は「ストⅡ」シリーズ初の3Dポリゴンを使用した作品ということになるが、ゲーム的な特徴といえば「スーパーキャンセル」の存在がある。スーパーキャンセルとは、必殺技にさらにスーパーコンボでキャンセルがかかるというシステム。このシステムはスーパーコンボにも適用されるため、通常技→必殺技→スーパーコンボ→スーパーコンボという連続技も可能となるのだ。こうしたスーパーキャンセルを使った強力な連続技を繰り出し、相手の体力を一気に奪うことが本作品の醍醐味である。だが、そうした連続技の応酬になるプレイスタイルは、駆け引き重視の対戦プレイに不向きであったことは否めなかった。そのため「ＥＸ」はアーケードでは爆発的なヒットとまでには至らなかった。



見た目は違和感があるが、プレイすると面白さが分かる作品。

　しかし、「ＥＸ」「ＥＸ plus」を経てプレイステーションで発売された「ストリートファイターＥＸ plus α」は、改めて「ＥＸ」シリーズが持つ醍醐味を堪能することが出来た。アーケードとは違って乱入される心配なく連続技などの練習が出来るうえ、プラクティスモードでは各キャラそれぞれに高度な連続技が用意されていてプレイヤーのテクニック上昇を促してくれる。ゲームをプレイしている感覚はアーケード版となんら変わりなく、コンシューマにおける格闘ゲームという点で高水準に位置するであろう。「キャラがカクカクしている」「システムが古い」という声もあるが、ゲームとしての完成度はかなり高い秀作といえる。

ストリートファイターEX plus α
［格闘ACG］
メーカー：アリカ/カプコン／機種：プレイステーション／価格￥5,800／発売日：'97年7月17日

著名ゲームクリエイターに聞く

私は格闘ゲームについてこう考えます

ユーザーやクリエイターから表明される格闘ゲームに対する危機感。では格闘ゲーム以外のジャンルに携わるクリエイターたちは状況をどう眺めているのだろうか

格闘ゲームを違う畑から眺めると…

格闘ゲームユーザー、格闘ゲームのクリエイター双方がかなりの危機感を抱いている対戦格闘ゲームの現状。

では、格闘ゲーム以外のジャンルの制作者は、現状についてどのように考えているのだろうか。

今回ゲーム批評編集部では、以下のようなアンケートを実施した。

1. コンシューマ、アーケードを問わず、現在の対戦格闘ゲームについてどういった印象をお持ちでしょうか。

2. 格闘ゲームについて、ゲーム自体の頭打ち感やマンネリ感、ユーザーのマニア化や一般ユーザー離れを指摘する声が作り手、受け手双方から上がっていますが、この原因はどこにあると思われますか。

3. 対戦格闘ゲームをご自身で作りたいと思いますか。

4. もし対戦格闘ゲームを作るならばどういったゲームにしたいと思いますか。

このアンケートに回答を寄せて頂いたのは、飯田和敏氏、遠藤雅伸氏、桝田省治氏、小島秀夫氏の4名。外部のクリエイターは格闘ゲームについてこのように考えている。

桝田省治氏

(有)マーズ
代表作 リンダキューブアゲイン／ネクストキング

1. 現在の対戦格闘ゲームについてどう思いますか?

進化の激しい新世代ハードと非常に相性が良い。立体空間を作る部分に優れており、レースゲームとともに新世代ハードの特性を生かせるジャンル。現状、頭打ちの状態だと思うので逆にこれからが楽しみ。人間、やり尽くした後で、悪あがきをして作ったものが面白いでしょ?

2. 格闘ゲームユーザーのマニア化や格闘ゲームが頭打ちになってしまった原因はなんでしょうか。

売れるからと作り過ぎたことと差別化のポイントが見つからないこと。RPGなんかと同じ。

3. 格闘ゲームを作りたいと思いますか?

NO→感性がないので作れない。生理的な部分が重要なので、格闘ゲームをやらない僕には作れない。

4. もし作るとしたらどういったものを作りたいと思いますか?

相撲。本物に限りなく近いものにしたい。体重の設定を重くすると投げが決まりにくいとか。昔の力士を復活させて夢の対決とか。技もたくさんありますしね。

遠藤雅伸氏

(株)ゲームスタジオ
代表作　ゼビウス／ファミリーサーキット

1. 現在の対戦格闘ゲームについてどう思いますか？

2D格闘、3D格闘、どちらの方向も来るところまで来たといった印象を受けます。

2. 格闘ゲームユーザーのマニア化や格闘ゲームが頭打ちになってしまった原因はなんでしょうか。

コアユーザーとライトユーザーのゲームの実力の差があり過ぎて、新しくゲームをはじめようとする人が、ゲームセンターなどで楽しく遊べない状況にあるところ。

3. 格闘ゲームを作りたいと思いますか？

YES→簡単な操作で遊べるものを作りたい

4. もし作るとしたらどういったものを作りたいと思いますか？

1ボタンまたは2ボタンで簡単にできるもので、飛び道具、空中コンボなし。初心者にもとっつきやすいもの。

飯田和敏氏

(有)パーラム
代表作　アクアノートの休日／太陽のしっぽ

1. 現在の対戦格闘ゲームについてどう思いますか？

一般的な格闘ゲーム人気はストリートファイターⅡでブレイクして、バーチャファイターで頂点に達した。現在はやや沈静化し、マニアックな方向性に枝分かれしている。

2. 格闘ゲームユーザーのマニア化や格闘ゲームが頭打ちになってしまった原因はなんでしょうか。

大流行→沈静化はシューティング、RPGでも同様でした。これは自然の摂理なので仕方がないと思います。

3. 格闘ゲームを作りたいと思いますか？

YES→勝ち負けがはっきりするゲームはすがすがしい。でも自分には作れないと思う。センスないから。

4. もし作るとしたらどういったものを作りたいと思いますか？

グループで戦う抗争もの。

小島秀夫氏

(株)KCEI
代表作　スナッチャー／ポリスノーツ

1. 現在の対戦格闘ゲームについてどう思いますか？

確かに、アクションゲームとして壮快感があり、ゲームの方法論としてかなり有効だと思います。ただし、理由もなく（あったとしても自分の力を誇示する為だけに）、殴り合うという殺伐としたところが気になります。「スポーツと暴力の境界では、何をしてもいい」という開発者の安易な姿勢が嫌いです。

2. 格闘ゲームユーザーのマニア化や格闘ゲームが頭打ちになってしまった原因はなんでしょうか。

「格闘ゲーム」というものを狭義に定義してしまった結果、実は作り手側に「格闘ゲーム」というジャンルを作り上げてしまった事によると思います。特に格闘はACゲーム主動なので、インカムを上げるために、新アイデアを入れる冒険を忘れてしまったのではないでしょうか。「格ゲーはこうあるべき」、もしくは「格ゲーはこうしないとインカムがあがらない」という開発者サイドで線を引いてしまった事ですか。

3. 格闘ゲームを作りたいと思いますか？

YES→現在認識されている「対戦格闘ゲーム」という意味であれば、ありません。ただし、「ぷよぷよ」等の落ちゲーも一種の対戦格闘ゲームだと思っています。そういう広い意味でなら、作ってみたいです。対戦方式で、相手と架空の世界で対決する！これほど、インタラクティブな素材として面白い物はありません。

4. もし作るとしたらどういったものを作りたいと思いますか？

日本の「武道」はただ強くなる為のノウハウを教えるのではなく、その「精神」まで伝えます。ただ単に「暴力」の部分だけをゲームに取り上げるのではなく、「精神」の部分もフォローするようなものを作りたいです。

格闘ゲーム IMPRESSION 1

マーヴルスーパーヒーローズ
VS ストリートファイター

格闘ゲームの面白さを熟知した作り手による、完成度の高い対戦格闘ゲーム

「マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター」は、爽快感があり自由度が高いうえ、対戦格闘ゲームとして完成された作品である。

2対2のタッグマッチ そのさらなる進化

「X-MEN vsストリートファイター」から約一年、その続編にあたる「マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター」(以下MSH vsSF)が登場した。説明するまでもなく、「マーヴルコミック」のヒーローたちと「ストリートファイター」シリーズのキャラクターが渾然一体となって戦う格闘ゲームである。

この「MSH vsSF」は、前作「X-MEN vsストリートファイター」の特徴である2対2のタッグバトル、そしてタッグならではの2人連携システム「ヴァリアブルアタック」「ヴァリアブルカウンター」「ヴァリアブルコンビネーション」などの面白さをそのまま受け継ぎ、より完成度を高めた作品に仕上がっている。

先に挙げたシステムを始め、空中に浮かせた相手に連続技を当てる「エリアルレイブ」なども健在で、前作同様ひたすら気持ち良くプレイできる。そして、今回新しく追加されたシステムに「ヴァリアブルアシスト」がある。これは、控えに回っているキャラクターが飛び出してきて固有の援護攻撃をして去っていくというもの。このシステムにより戦いの幅が広がるとともに、キャラクターの組み合わせによる戦略性も問われることになるのだ。「ヴァリアブルアシスト」によって、前作以上にタッグマッチとしての面白味が増したといえるだろう。「ヴァリアブルアシスト」を両プレイヤーが使うと、画面には4人ものキャラクターが同時に存在するというのも、タッグマッチ的な乱戦めいた盛り上がりを見せてくれている。

絶妙なるゲームバランスと見事なキャラクター性

前作「X-MEN vsストリートファイター」は、とにかく派手さと爽快感を追求した、極めて自由度の高い豪快な作品であった。だが、その自由度と豪快さが過ぎるあまりゲームバランスが悪く、理不尽な連続技が多数存在するといったデメリットもあった。これは前作において最大の欠点であったと言わざるを得ない。

そして今回の「MSH vsSF」では、ゲームとしての面白さを削



キャラクターたちの派手なアクションは見事。

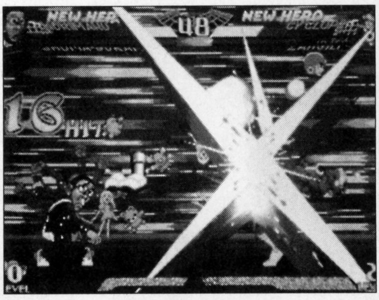
格闘ゲーム、飽きねぇか？

ぐことなく微妙なバランス調整が施されており、前作の欠点を克服している。そのためプレイヤーは安心してプレイすることが出来る。

隠しキャラや隠し技など、ゲームバランスを崩さない程度のフィーチャーが数多く存在することも見逃せない。もともと「マーブルスーパーヒーローズ」と「ストリートファイター」のキャラクターが存在する一種の祭典のような作品なので「何でもアリ」な雰囲気はあるが、そこでハメをはずすことなくゲームとして高い完成度のものに仕上げ、その上でプレイヤーを楽しませる要素を盛り込む辺り、格闘ゲーム作りに対する余裕すら感じられる。

しかし、そのサービス精神が行き過ぎてしまったのが「憲麻呂」の存在である。これは、某タレントがデザインしたというキャラで、いわば話題作りのために用いられたものだ。

カプコンと言えばキャラクター性を最重要視することで有名であり、本作品でも、マーヴル側、ストリートファイター側どちらのキャラも見事な出来である。もはやマーヴル側のキャラすらも元々カプコンのキャラだったかのような錯覚に陥ってしまう。そうしたカプコンであるから、「憲麻呂」という一種の異物を上手くゲームに溶け込ませてはいるものの、やはりキャラクター的な違和感は否めないところである。この「憲麻呂」による世界観のブチ壊し具合は、SNKの「真サムライスピリッツ」でキャラクターがぬいぐるみに変化してしまうフィーチャーに匹敵するだろう。



これが噂の「憲麻呂」。ちょっと悪ノリか？

対戦ゲームにおけるバランス取りの難しさ

だが、本作品の評価としては、非常に欠点の少ない、完成度の極めて高い格闘ゲームであることは確かだ。もはやこのシリーズはゲーム的にかなり理想的な形に近づいていると思える。「MSH vs SF」は快適に遊べる良質な作品というだけでなく、今後のカプコンの格闘ゲームをますます期待させてくれる作品といえる。

ただ最後に敢えて付け足すならば、これは前作「X-MEN vs ストリートファイター」をプレイしたことのある人ならば誰もが感じることだと思われるが、今回の「MSH vs SF」は、大量のダメージを一気に与えるような爆発的な爽快感に欠けてしまっているため、前作と比べるとややチマチマした感じを受けてしまうのだ。これは、バランス調整を厳しく行った結果、連続技に制限がかかったり、エリアルレイブやハイパーコンボのダメージ量が激減したりしたためである。特にエリアルレイブなどは苦労の割にはダメージが少なく、不満が残った。あまり使い道がない。本シリーズの象徴であるエリアルレイブなのだから、もう少しプレイヤー側が使いやすいようにしてもらいたかったところである。

以上の点は決して欠点ではない。「ゲームとしての爽快感、爆発力」よりも「対戦プレイでのバランス」を重視するというカプコンの姿勢だと思う。バランスを取るか、派手な爽快感を取るか。難しい部分である。

（編集部）

マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター【格闘ACG】

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'97年

「ストⅡ」から6年、待望の「ストリートファイター Ⅲ」は新しいスタンダードに成れたのか？

満を持して登場したものの、大ヒットには至らなかった「ストリートファイターⅢ」。この作品が成し得なかったものとは？

簡素なシステム それでいてマニアック

2D格闘ゲームにとって「3」という数字は鬼門である。タイトルに「3」がつくゲーム、またはシリーズ3作目となるゲームが、中途半端な出来などによって短命に終わった例が何故か多いのだ。このジンクスは、残念ながら「ストリートファイターⅢ」にも当てはまったように思える……。

「ストⅢ」を一言で言い表すならば、非常にストイックな作品である。悪く言えば、ゲーム的に非常に地味なのである。例えば空中ガードの廃止。例えばコンボやキャンセルの制限。例えばスペシャル技の限定……。カプコンが生み出してきたシステムを悉く否定している。

おそらく「ストⅢ」は、派手な内容で広く一般層にアピールするのではなく、格闘ゲームユーザーが遊び尽くせる格闘ゲームとしてのスタンダードをもう一度確立しようとしたのではないだろうか。

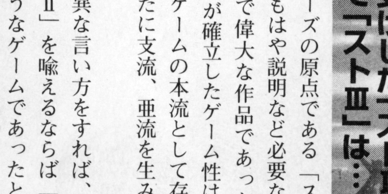
しかし、こうしてストイックに徹した結果、派手さ、爽快感、キャラクター性といったユーザーを引き付ける要素がなくなり、ゲームとしての人気はあまり得られなかった。また、ここまでストイックにしたからには絶対に完璧にすべきところのゲームバランスも、決して良いとは言えなかった。

その結果「ストⅢ」は、新システム「ブロッキング」を極めようとする一握りのコアユーザーだけがやり込むという実にマニアックな作品となってしまったのである。

万人受けした「ストⅡ」そして「ストⅢ」は…

本シリーズの原点である「ストⅡ」は、もはや説明など必要ないほど有名で偉大な作品であった。「ストⅡ」が確立したゲーム性は現在も格闘ゲームの本流として存在し、いまだに支流、亜流を生み続けている。

少し特異な言い方をすれば、この「ストⅡ」を喩えるならば「ご飯」のようなゲームであったといえる。決して自己主張しないが、万人に好まれ、万人に受け入れられ、決して飽きることのない必要不可欠なもの……。格闘ゲームのスタンダードである「ストⅡ」と、食のスタンダードである「ご飯」



キャラクターのモーションなどは光っているが…。

格闘ゲーム、飽きねぇか？

期待の新作

ポケットファイター

カプコンの歴代格闘ゲームキャラたちが「スーパーパズルファイターⅡX」のようにディフォルメされて登場する「ポケットファイター」は、ゲームとしての楽しさ、コミカルさを極限まで追求した作品です。キャラクターの動きや技はもちろん、背景の隅々にまでパロディが散りばめられていて、プレイヤーを幾度となく微笑ませてくれます。とにかく沢山の笑いのエッセンスが含まれていますが、極めつけは「フラッシュコンボ」というシステムで、コンボを繰り出すとキャラクターが様々なコスプレに変化してしまうという斬新というか爆笑もののシステム。今まで格闘ゲームの新システムといえば「エリアルレイブ」とか「チェーンコンボ」といったゲームをより複雑化させる難解なものばかりでしたが、この「フラッシュコンボ」は「見ている人を楽しませる」という要素を含んだ、ある意味で画期的な素晴らしいシステムといえます。



とにかくいろんな面で凝ってて楽しいです。

「バーチャファイターキッズ」みたいにコミカルな雰囲気でごまかすことなくゲームのほうもしっかり作ってあり、ヘビー格闘ゲーマーも納得の出来。その一方、ボタンが3つしかなく簡単なコマンド入力で強力な必殺技が出せるので、格闘ゲーム初心者、さらには格ゲーやらず嫌いな人にも十分に楽しめるものになっています。シビアな内容が多い格闘ゲームというジャンルにおいて、見て楽しい、やって楽しい「ポケットファイター」は実に貴重な存在です。こういった本流とは違う変化球的な作品が、意外と格闘ゲームの救世主になったりするかもしれません。

との共通項は多い。

そして今回の「ストⅢ」も、この「ご飯」のようなゲームを目指すべきだったのではないだろうか。

最近の派手で刺激の強い格闘ゲームは喩えるならば「カレーライス」や「ピラフ」である。これらは好きな人は好きだが、同様に嫌いな人も存在するため、決して万人向けのものではない。「ストⅢ」は明らかに「カレーライス」や「ピラフ」ではない。では「ご飯」のような作品かと言えば、そうとも言い難いものであった。

ゲーム性の簡素化により「ストⅢ」は一見すると「ご飯」なゲームである。しかし、操作系やシステムは実にマニアックであるため、「ご飯」的なゲームには成り得なかった。それは喩えるならば、ただの「味気ないチャーハン」であった。

「ご飯」のような作品であるならば、初心者からヘビー格闘ゲーマーまで幅広いユーザー層――様々な種類の「おかず」――を受け入れられたはず。だが「ストⅢ」にそういった力はなかった。しかも、この「味気ないチャーハン」は、「カレーライス」や「ピラフ」に慣れ親しんだユーザーにとってもはや物足りないものでしかなかった。そのため「ストⅢ」は、残念ながら大ヒットすることなく、早々にゲーセンから姿を消したのではないだろうか。

万人受けする「ご飯」のような作品を…

「ストⅢ」のバージョンアップにあたる「ストリートファイターⅢ 2ndインパクト」は、「ご飯」を目指すのではなく、結局「カレーライス」や「ピラフ」への道を選んだようだ。これは非常に残念なことである。

新しいユーザーを呼び込んで、格闘ゲームの新たなる指針となる「ご飯」なゲームを再び見てみたいものである。あの「ストⅡ」を生み出したカプコンならば、もう一度やってくれるのではと期待したいところではあるが、それは贅沢な願いなのだろうか……。

（編集部）

ストリートファイターⅢ／ポケットファイター【格闘ACG】	メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'97年

「ヴァンパイア セイヴァー」は、前作に続いて人気を獲得できたのか？

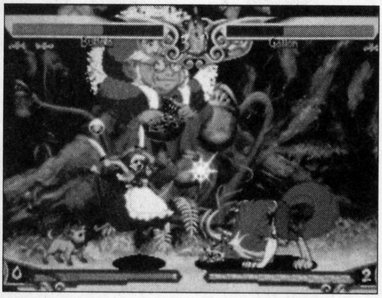
ヒットシリーズ最新作「ヴァンパイア　セイヴァー」。前作から新しくなった点について検証してみる。

「ヴァンパイア」シリーズの3作目となる「ヴァンパイア　セイヴァー」。しかし、期待の割にはユーザーには受けが悪かった。その要因として、今回採用された新システムが不出来だったことがあげられるだろう。

攻撃を食らっても一定時間で体力が回復するという「インパクトダメージゲージ」システムは、確かに新しいシステムだが、体力を回復させるために待ち・逃げプレイが横行し、「ハンター」のようなスピーディな展開が阻害されてしまった。

さらに、「ダークフォース」と呼ばれるシステムは、発動させるとキャラクター独自の攻撃が出来るというものだが、どれも使い勝手が悪く、使用方法が限定されているので、せっかくの新システムだが無用の長物になってしまっている感があるのだ。

こういった無駄なシステムがあるよりも、シンプルだった「ハンター」の方がゲーム性がストレートに伝わり面白かったように思えるのだが…。


キャラクターのモーションなどは光っているが…。

そして、「セイヴァー」にて追加された新キャラについて。「バレッタ」に関してはリアクションなども奇抜で旧キャラに負けぬ個性を持っていたが、問題なのは残りの三体である。この三体は一見すると個性的のように見えるが、旧キャラたちのインパクトに比べれば印象が薄い。なにより問題なのは、新キャラのシルエットはどれも「人間」そのものであり、実は凡庸なデザインだということである。「ヴァンパイア」の魅力といえば、モンスターの奇想天外なデザインや突飛なアクションであったと思う。今回、アニメーションパターンも抑えられている感じがすることもあって、「ヴァンパイア」特有の優れたキャラアクションがパワーダウンしていたことは残念だった。もう少し新キャラに魅力があれば、続編としての意味が十分にある作品だったのではないだろうか。

今後、若干の変更を施した「セイヴァー2」そして「ハンター2」が登場するとのことだが、このあまりにも早いバージョンアップにも疑問が残る。どうせならば、もっと「セイヴァー」そのものをじっくり練り込んで発売すれば良かったはずだが…。

（編集部）

ヴァンパイア セイヴァー
[格闘ACG]

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'97年

格闘ゲーム IMPRESSION 4

ZERO DIVIDE2

2年にわたる制作期間は結実したのか

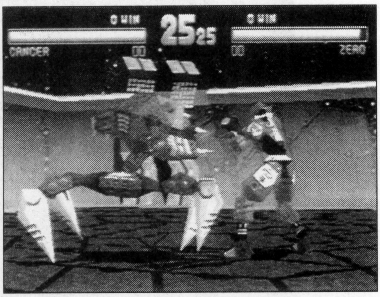
ポリゴンとメカのマッチングが良かった「ZERO DIVIDE」の続編が2年ぶりに登場。待たせただけの甲斐はあったか。

3D格闘ゲームも、こう増えてしまうと少々食傷気味で、少し毛色の違ったものが遊びたくなってしまう。そしてこの「ZERO DIVIDE2」には、そんな気持ちを満足させてくれる変わったキャラクターが登場する。

コンピュータネット内での、攻性プログラムたちの闘いを描く「ZERO DIVIDE」が登場したのはもういまから2年も前の話になる。メカニカルな3D格闘ゲームということで話題を集めた。特に、昆虫やドラゴンといった人型ではないメカの登場は画期的だったといえるだろう。だが、前作では、こういった大型メカ同士の闘いともなると、画面がごちゃごちゃして自分が何をしているのか分からなくなることもあった。

その続編である「ZERO DIVIDE2」ではこうした点がきちんと解消されている。メカ自体のデザインがスッキリと描き直されていることもその一因だが、秒間30フレームだったものが60フレームになったことによるスムースな動きが果たしている役割も大きい。大型メカだけでなく、他の人型メカを使う場合も同様で、少々カクカクしていた動きは驚くほどスムースになり、プレイヤーの操作に対するレスポンスもはるかに良くなった。アーケードの3D格闘ゲームに親しんでいるプレイヤーも違和感無く楽しめる。

ボディ破壊時の演出もよりはっきり「破壊した（された）」ことをプレイヤーに意識させるものになっており、前作以上に壊す楽しみを感じることができる。また、最近の3D格闘ゲームのトレンドである軸移動も前作に続きフォローされ、相変わらず多数のフィーチャーが隠されていたりと、かなりコストパフォーマンスの高いゲームといえるのだが、売れ行きはあまりかんばしくないようだ。残念な話である。大型メカを使いこなすのは、人間を操る格闘とはまた違った趣で、暴れ馬を乗りこなすような感覚があって非常に面白い。もちろん人型のメカで遊べば、いままでの格闘ゲームと同じ感覚の楽しさも味わえる。



新大型メカ、キャンサー。カニっぽい動きが面白い

動きや操作感といった部分は一目では伝わりにくく、それ故に手を抜く制作者も多い中で、2年間の成果を見事な形で見せてくれた制作者を評価したい。

（編集部）

ZERO DIVIDE2 -THE SECRET WISH- 【格闘ACG】

メーカー：ZOOM／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年6月27日

格闘ゲーム IMPRESSION 5

TOBAL2

新しい格闘空間の提示と操作性の難

出来の悪かった一作目に対し見違える完成度を示してくれた本作。制作者の理想はユーザーに伝わるのか。

「トバル」の、続編にあたる今回の「トバル2」は、前作の開発途中の感じとは違う丁寧さが見え、好感の持てる作品に仕上がっている。

まず、ビジュアル部分の質の向上がなされ、ないに等しかった背景に、その星のにおいを感じさせてくれる。そして、戦闘の部分でも、見直しがなされている。前作での、敵の攻撃にどうも薄皮一枚手前で当たってるように思える曖昧な当たり判定に対し、キャラクターの地面に対する重力感や、一つの物体としての重なりをはっきりさせたり、ヒットマークを付けるなどし、はっきりとした攻撃感覚を与えることで、確かな手応えが感じられるモノになった。また、各キャラに固有技も追加され、それぞれの特長が強くアピールされている。（しかし、モーションにバーチャや鉄拳で使われた動きを使い回されてもどうにもおさがりにしか見えず、かっこのいいモノではない。兄貴にはない弟独自のモーションを見せてほしいものだ。）

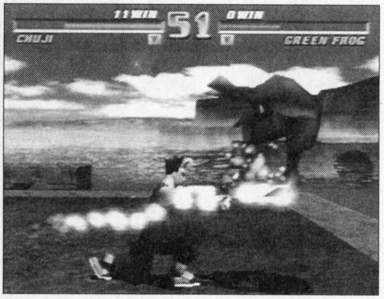
また、「トバル」のもう一つの売りの部分である、クエストモードも、今回は、ダンジョン内のモンスターを捕獲することで、使用キャラが増えていく楽しさをプラスし、そのデータを記録することで、対戦でも使用可能になったりと盛りだくさんな内容である。

これらのバージョンアップ的見直しがなされた中、操作形態は以前と変更されていない。これは、制作者の理想がそこにあり、前作から「トバル」の求める、今までにない360度の空間を使い、自由にフィールドを移動しながら、複雑になったコマンド入力による攻撃を、もっと感覚的なボタン操作で行うということから、変更されなかったと思われる。だが、前作同様、このPSのコントローラーのボタンを全部使った操作は煩雑さを要し、感覚的とうたっておきながら、その実複雑で、ユーザーは、「トバル2」の新しい格闘感覚の本質に触れる前に、パッドを放り投げてしまう。特に、つかみからの投げや打撃技への選択などは、おもしろい要素であるのだが、その煩わしさにほとんど使わない状況にある。この操作性が、洗練されたモノに変わることで、より多くのユーザーがこのおもしろさを感じ、「トバル」シリーズが求めようとしている、新しい格闘空間の提示による新しい戦術が、より見えてくるのではないだろうか。

制作者ドリームファクトリーの次なる作品「エアガイツ」で、新しい格闘感覚の完成形を見せてくれることに期待したい。

（岡元建二）

プレイ時間40時間



キャラクターの動き、グラフィック共に質は向上。

TOBAL2【格闘ACG】 メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年4月25日

真・格闘ゲーム講座

こんなプレイヤーには近づくな！



ゲーセンで見ず知らずの人とプレイできるのが対戦格闘ゲームの醍醐味。しかし、中には至極迷惑な要注意人物も潜んでいる。こういう人を見かけたら、ロケットダッシュで逃げろ！

●レバー玉回し君（危険度0.5　小パンチ一発分）

対戦で負けたりすると、レバーの先の玉をクルクルと締める人。これは貧乏揺すりと同じでイライラしている証拠。しかし、癖で試合が終わる度にこの行為をする人もいるので、それほど注意する必要はないと思われる。

●納得君（危険度1　中パンチ）

相手の攻撃が決まる度にいちいち頷く人。これは「へぇ～君がそんな技を出すとは思わなかったよ。なかなかやるね。今度は注意するよ」という心理が無意識のうちに身体的動作として表れているもの。しかしこの余裕ありげな動作の裏には、少なからず攻撃を受けたことへの悔しさが存在している。

●つぶやき君（危険度2　大パンチ）

納得君の発展系。頷くだけでは飽きたらず、「そうくるか」「それは当たんないよ」「待ってんじゃねーよ」など、思ったことが言葉となって口から迸ってしまう人。この呟きが呪詛のように陰鬱なものになったり、相手に聞こえるくらいの音量になると、かなり危ない状況なので注意が必要。

●舌打ち君（危険度3　投げ）

とにかく舌打ちする人。つぶやき君と並行して行われることが多い。まだ自分に対する舌打ちだと安全だが、相手の攻撃が決まる度に舌打ちをする人はかなり危険。この舌打ちが見られた後、いらついている状態から怒っている状態へとヒートアップする可能性が高いからである。

●コンパネ叩き君（危険度4　ジャンプ大キック→大パンチ）

負けた腹いせなどでコンパネを叩く人。コンパネを叩く行為は、悔しさと怒りを紛らわす手段であるとともに、相手プレイヤーへの示威行為でもある。筐体の向こう側でコンパネを叩く音が聞こえたら、警戒態勢をとるべし。同義語、筐体蹴飛ばし君。

●ガン飛ばし君（危険度5　ジャンプ大キック→しゃがみ中キック→豪波動拳）

相手を憎々しげに睨み付ける人。今までは間接的な威嚇行為だったが、ここからは直接プレイヤー同士がコンタクトする修羅場なシチュエーション。「ガンを飛ばされているな」と感じたら、素知らぬ顔でゲームを続けるのが良好。もし睨み返したりすると、取り返しのつかないことになる恐れあり。

●いちゃもん君（危険度6　ジャンプ大パンチ→しゃがみ中キック→竜巻斬空脚→空刃脚）

相手に対し文句や暴言を吐く人。「てめぇこらふざけんなよ！」といった暴力的なものから「そんなプレイして楽しい？」といった動揺誘発系まで、言葉の形態は多種多様。いちゃもん君に遭遇したら、まずは「えっ、なんのことですか？」ととぼけるのが良いとされる。売り言葉に買い言葉で反論なんかするとケガすること必至。

●リアルファイト君（危険度7　ジャンプ大パンチ→しゃがみ中キック→竜巻斬空脚→空刃脚→しゃがみ中キック→竜巻斬空脚）

実際にケンカをしてしまう人。ゲームでのバトルから実際のバトルに発展してしまうという最悪のケース。とにかく逃げることを考えましょう。店員に泣きついても「外でやって下さい」と言われるのがオチなので、とにかく自分の力と頭脳を最大限に使って苦境からの脱出を試みるべし。

●椅子投げ君（危険度8　ジャンプ大パンチ→しゃがみ中キック→竜巻斬空脚→空刃脚→しゃがみ中キック→竜巻斬空脚→滅殺豪波動）

椅子を投げる人。こうなると超危険。いち早く半径100メートル外に逃げましょう。

●ゲーセン破壊君（危険度9　ジャンプ大パンチ→しゃがみ中キック→竜巻斬空脚→空刃脚→しゃがみ中キック→竜巻斬空脚→滅殺豪波動→滅殺豪昇龍→滅殺豪波動）

ゲーセンを破壊する人。こうなると犯罪。警察を呼びましょう。

●ストーカー君（危険度無限大　瞬獄殺）

ストーカーする人。気に入らないプレイヤーを尾行し、脅迫電話をかけたり、いたずらFAXを延々と流したり、過去の秘密を暴いたり、交際を迫ったり、家に放火したりする。こうなると対処不能。自らの運命を呪いましょう。

KEN

読者にとっての格闘ゲーム PART-2



ゲーム批評によせられたアンケートをもとに構成した、読者の声。その反応は…。

●戦って相手を倒す。ただそれだけなんだけどある意味じゃ奥が深いかもね。（愛知県　財間容子）

●1人目で殺されるし、コマンド入らないし。8プレイ分でゲーム批評買えるし…。ゲーセンの格ゲーは最悪だ！（千葉県　N岡）

●ゲーセンの店員やってるんですが、店長がなんのつもりかストⅡダッシュターボの板入れたんですよ。それがインカム良くって。今遊んでも面白いんですよ。（高知県　けれる）

●台をたたくのだけはやめてほしい。（茨城県　やかん星人）

●そろそろバーチャファイターが出た様なオドロキのゲームに出会いたい。（熊本県　中村征太郎）

●コンピュータ相手だと、ためずに必殺技を出すのがズルイ。（東京都　みけ）

●もうあきました。（兵庫県　能宗弘安）

●ゴッドハンド大山倍達先生を何故ださん！（東京都　シュウ）

●何故「るろ剣」は出来の悪い「ソウルエッジ」もどきになってしまったのか？（茨城県　出魂）

●小さなバージョンアップを繰り返すのはやめてほしい。（栃木県　すがわらあわじ）

●キャラクターがかっこよくなってきた。やってみたいと思う。（東京都　犬町）

●格闘ゲームに勝った負けたでいちいち騒ぐのはやめてくれ。（埼玉県　KAZ丸）

●大江戸ファイトは見ていて楽しかった。（岡山県　鳥越雄一）

●いつまで波動拳だしてんだ。（東京都　イ中イ非）

●格闘モノにおいて重要なのは、技における当たり判定の1ドット、ダメージの1ポイント、スキの0.1秒を見極めることであり、キャラクター性や強引な爽快感のための理不尽な攻撃力、華美な演出はあくまで2次的な要素と考える。（千葉県　風間響）

●他のジャンルよりも全体的にゲームの質が高いと思う。（神奈川県　夢劇場）

●何も感じない。世間はともかく、私のところに格ゲーブームは来なかったようだ。（北海道　黒猫ジジ）

●3D格闘が実際のところ3Dではない。一撃必殺フリーランニングバトルも出たところでそろそろ頭打ち。あとは操作感覚とビジュアルイメージだけだろう。ということでヴァンパイアハンターが好きです。（埼玉県　MAC）

●いい加減、やたら長いor難しいコマンド入力を必要とする必殺技をやめてほしい。（秋田県　透幻悠綺）

●本当にいい格闘ゲームはキャラもシステムも相手と対戦するための媒体にすぎないような作品だと思う。（神奈川県　ユーゴの星）

●本来単純なルールなのにややこしいシステムになっている。（三重県　SQUAREプレッシャー）

●とっくに限界を超えている。（広島県　坂下慶昭）

●反射神経がすべてという気がして何となくやる気がしなくなってきていますね。（千葉県　パロッティー）

●最近のカプコンは使い回しが多くてイヤ。（東京都　目黒政孝）

●いろいろな意味で敷居が高くな

読者の格闘ゲーム観ベスト10

1. 初心者には難しすぎる
2. 操作（コマンド入力）ができない
3. ついていけない
4. オリジナリティに欠ける
5. 興味がない
6. システムが複雑過ぎる
7. （良くも悪くも）キャラ主体のゲーム
8. 対戦がつまらない
8. ゲーム自体行き詰まっている
10. 格闘ゲームには飽きた

難易度にからんだ意見は、初心者からだけでなく、コアユーザー層からも上がっている。しかし半数近くのが難易度を問題としていることは普通の状態といえるのだろうか。

ってしまっているような気がする。（大阪府　やまー）

●SNKは、K・O・F'97から入力、対CPU共に遊びやすさを感じる。（和歌山県　まわれ右）

●一つの時代の終わり。次はやっぱりシューティングだ!!　歴史は巡る…。（大阪府　風我明）

●私がゲーセンに行かなくなった一番の原因。別に嫌いなジャンルじゃないけどこうゴチャゴチャされると。（東京都　4ひえた）

●スピードが速すぎて目がついていかない。（兵庫県　久保章）

●カプコンの格闘モノのでるサイクルが加速してる。遊びきれん。（千葉県　トムティ）

●実はやったことがないんです〜。でも動き見物はよくやります。（東京都　御畑郁子）

●キャラクターがアイドル化してて、それでもっているって感じがする…。（大阪府　じゅんろー）

●バーチャ、鉄拳などで3D全盛になるかと思ったのに、その状況で努力するカプコンに感謝。（東京都　QMってナニ？）

●VF3が好きだけど「『2』はよかった」とか過去を振り返りすぎの上にローカルルールを持ちすぎる奴が多くて大迷惑中。（大阪府　プチリィウ）

●いつもお決まりの人々しかやってない。（埼玉県　小鮒芳行）

●実際の格闘技が好きな自分にとては今も昔も「アクションゲーム」でしかないっス。打撃しかねーし……。（埼玉県　ひょうたんじま）

●上手な人たちは頑張って下さい。（埼玉県　細川洋子）

●2つも3つもかけもちできるほど最近の格闘ゲームは甘くない。（東京都　うーちゃん大っキライ）

●大人って「化学式」とかは「うわーわからーんヤメテー」とか言うけど何十種類もあるコマンドはしっかり覚えてるんですね。不思議ぢゃ。（愛知県　副島圭子）

●ジョイメカファイトはよかった。（栃木県　閑人某）

●どうしてあんなにコマンド入力ってむずかしいの？（群馬県　小野彰子）

●ゲームの進化に比べプレイする人間が進化していない様に思える（マナー等の点で）。（東京都　御心ボンバー）

●「格ゲーバージン」の人はメーカーは相手にする気がないのでしょうか？（埼玉県　銀色のサカナ）

●何だか恋愛系ゲームの将来を見ているようで今から戦々恐々。間違ってもSTGほど衰退するとは思えないが。（埼玉県　RED MOON）

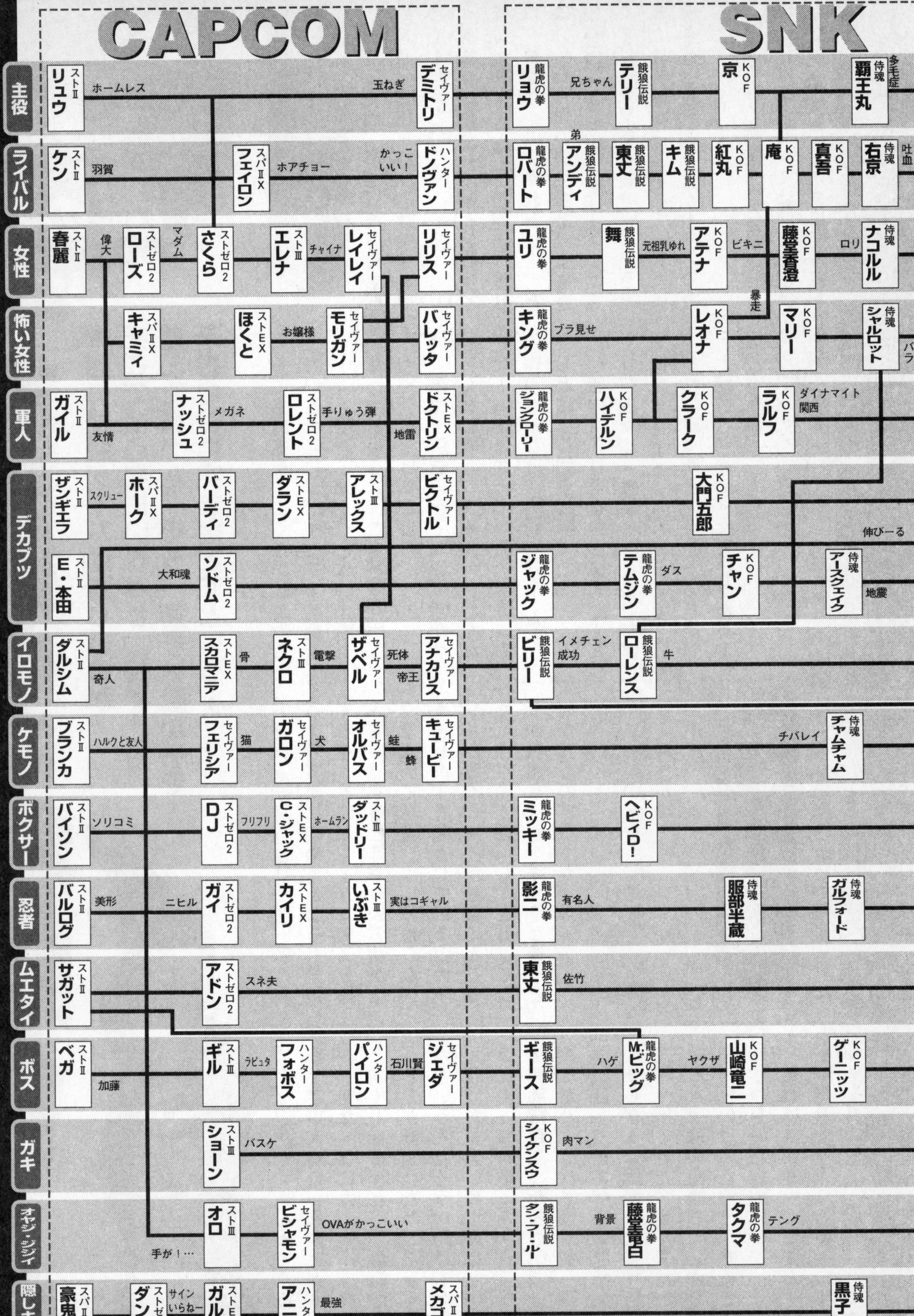


この「キャラ早見表」ですが、まるで役に立たないという声もありますが如何だったでしょうか。この早見表に当てはまらない、分類不能な奇抜なキャラの登場を期待したいです。例えば「競輪選手」「スリ」「家政婦」「狙撃兵」「手タレ」「陪審員」「レントゲン技師」「不法労働者」「遣唐使」「パパラッチ」「フランクトン」「貴族院議員」「ジゴロ」「緑のおばさん」「征夷大将軍」「美人局」「キッチンドランカー」「元おニャン子クラブ」……無理ですね。

ADK	SEGA	NAMCO
ハンゾウ（WH）	アキラ（バーチャ） 普通 ― 魁！男塾 ― バン（FV） ― なめとんのか こら ― クロサワ（ラスブロ） ― 強ぇーよ こいつ ― テムジン（電脳戦機）	カズヤ（鉄拳） ― 風間仁（鉄拳） ― 三剣平四郎（ソウル） 連打すんなよ
牙神幻十郎（侍魂） ― フウマ（WH） 天晴	ジャッキー（バーチャ） ― トキオ（FV） ― ラクセル（FV） ― 優作（ラスブロ） デコッピロ ― ジョー（ラスブロ） ビーム ― ライデン（電脳戦機）	ポール（鉄拳） ― ブライアン（鉄拳） ― 踏みつけ ナーイス ― ジークフリード（ソウル）
さらに ロリ ― リムルル（侍魂） ― ロリ じゃない ― リョウコ（WH）	パイ（バーチャ） ― アオイ（バーチャ） ブルマやめて よかったね ― ハニー（FV） コスプレ 万歳！ ― リサ（ラスブロ） おたま フェイ子ちゃん ― フェイイェン（電脳戦機）	ミシェール（鉄拳） ― 風間準（鉄拳） エコロジー ― リンシャオユウ（鉄拳） 金的 ― ソフィーティア（ソウル） へきる ― ソン・ミナ（ソウル）
ジャンヌ（WH） 女王様	サラ（バーチャ） 洗脳 ― グレース（FV） ― ナギ（ラスブロ） 蚊トンボ ― バイパーII（電脳戦機）	ニーナ（鉄拳） ニーキータ ― アンナ（鉄拳） おねーちゃん
ズィーガー（侍魂） ― ブロッケン（WH） ロケット パンチ	エイリアン2 ― ジェーン（FV） ― ヨーコ（ラスブロ） 通り魔 ― アファームド（電脳戦機）	
マキシマム（WH）	ウルフ（バーチャ） 馬場！ ― ジェフリー（バーチャ） 鮫 ― サンマン（FV） ママ ― ザイモク（ラスブロ） ネギ ジャイアン ― ドルカス（電脳戦機）	
J・カーン（WH）	鷹嵐（バーチャ） ムチムチ ― 通好み ― ベルグドル（電脳戦機）	熊男 ― ロック（ソウル）
ラスプーチン（WH） 変態 ラッキィ池田 ― マッドマン（WH）	ジオング ― バルバスバウ（電脳戦機）	吉光（鉄拳） 切腹 ― くるくるまわる ― ヴォルド（ソウル）
	棒	クマ（鉄拳） ― パンダ（鉄拳） 風船
		ロジャー（鉄拳） ― アレックス（鉄拳） ― ブルース（鉄拳）
	カゲ（バーチャ） 私服が似合わない	2P側が ナイス ― タキ（ソウル）
飛びこんでくる ― シュラ（WH）		
ギガス（WH） ― デュオ（WH） JOJO	デュラル（バーチャ） 128bit機 ― マンフー（FV） ― ヤガランテ（電脳戦機）	デビルカズヤ（鉄拳） 永井豪 ― オーガ（鉄拳） ― ゴースト ライダー ― ソウルエッジ（ソウル）
名前が子供 ― C・キッド（WH）	リオン（バーチャ） イーン ― ピッキー（FV） ペプシ ― トミー（ラスブロ）	海賊
	シュン（バーチャ） ご隠居	平八（鉄拳） おやじイカす ― セルバンテス（ソウル）
悟空（WH） 強すぎ ― ネオデュオ（WH）		モクジン（鉄拳） 一家に一台

ＫＯＦ＝ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ　侍魂＝サムライスピリッツシリーズ　ＷＨ＝ワールドヒーローズシリーズ　バーチャ＝バーチャファイターシリーズ　ＦＶ＝ファイティングバイパーズ　ラスブロ＝ラストブロンクス　電脳戦機＝電脳戦機バーチャロン　鉄拳＝鉄拳シリーズ　ソウル＝ソウルエッジ

四大メーカーキャラ早見表



［略称について］ストⅡ＝ストリートファイターⅡ　スパⅡX＝スーパーストリートファイターⅡX　ストゼロ２＝ストリートファイターZERO2　ストEX＝ストリートファイターEX plus　ストⅢ＝ストリートファイターⅢ　セイヴァー＝ヴァンパイアセイヴァー　ハンター＝ヴァンパイアハンター　龍虎の拳＝龍虎の拳シリーズ　餓狼伝説＝餓狼伝説シリーズ

格闘ゲーム



虎の穴

町田くんの

一（いち）から始める格闘ゲーム

鉄拳3死闘編

本当に格闘ゲームは難しいのか。そこで初心者にいきなり「鉄拳3」を遊んで貰った。そう、獅子は我が子を千尋の谷に突き落とすという…。

ある日突然、鉄拳3

ある日突然、ゲーム批評編集部のFから連絡があり「鉄拳3をやってくれ」という。

あまりに無茶だ。平和を愛し、美少女ゲームばかり愛すこの私に、格闘ゲームをやれとは…。とはいえ断れない理由もあり（借金3万円）、渋々引き受けることに。

では「ソフトを貸せ」というとまたまた驚愕のお言葉。「まだ移植されてないからゲーセンで遊べ」。

途方もなく無茶だ。自慢じゃないが私はゲーセンにはほとんどいかない。ごくごくたまにいったとしても麻雀ゲームくらいしかやらないこの私に、ゲーセンで格闘ゲームをやれとは…。とはいえ断れない理由もあり（借金3万円）、渋々引き受けることに。

早速、駅前のゲーセンに向かう。

こんな私でも「鉄拳3」がどんなゲームかは知っている。ナムコの作ったポリゴンの格闘ゲームだ。**あとはよく知らない。**

店内に入り早速台を探すと、入り口近くに「鉄拳3」と書いた筐体を発見する。それもたくさん。どれに座ったらいいのか、ちょっと悩む。何か大きな違いがあるのだろうか。

> 編集部注：特に何もない。

とりあえず一番近くの席に座る。さすがに初めてとなると緊張するが、とにかく100円玉を投入する。すると何やら人の顔がたくさん出てきた。よく分からないままレバーを動かしてみるとカーソルが動く。キャラを選ぶところだとようやく理解し、どれにしようかと迷う。が、キャラが違うと何が違うのだろうか。

> 編集部注：各キャラ毎に得意な格闘技などが設定されており、それぞれ特性が違う。

キャラクター選択に待つ罠

この「鉄拳3」というゲームには変な奴がたくさん出てくるようだ。宇宙人みたいな奴とかトラとか。変なトラにカーソルを合わすと「KING」という名前だということが分かったが、だからどうだというんだろう。続けて迷おうと思った矢先、KINGというトラにキャラが決まってしまった。**時間制限があったらしい。**まあ初めてだからどれやっても一緒かと思い直し、さあゲーム開始、と思ったらゲーム画面が止まり何やら文字が出てきた。誰か来たというような意味の英語だ。しかし誰が来たというのだろう。すると画面はさっきの選択画面に。

これは乱入というやつだ。どうも対戦台だったらしい。レバーも

町田　耕くん……28歳、美少女ゲーム歴5年。アクションゲーム歴0年。マリオで挫折しそれ以来動きのあるゲームはやらないことにしているいい年をした大人。

ボタンも一組だったから一人用なのかと思っていた。

> 編集部注：対戦台は2つの筐体が向かい合った形になっており、レバー、ボタンはそれぞれの側に1組ずつしかない。一人で遊びたい時はそれが2組ある台に座ろう。

見ると相手もトラを選んだようだ。同じ人間が2人いるということか。不思議だ。そうこうしている内にゲームが始まってしまった。トラ人間だと思ってたこいつは覆面レスラーだ。良かった。プロレスは好きだ。さて、そのトラレスラーが2人向かい合っている。ふんふん、なるほど。

で、どっちが俺だ？

> 編集部注：ゲーム開始時は1P側が左側、2P側が右側である。キャラ選択画面も同じ並びである。また筐体のどこかに1P、2P表示がある。必ず確認しよう。

しかしどっちが俺かすぐに分かった。青パンツのやられっぱなしのほうだ。そりゃそうだ。何していいのか分からない。ここでようやく注意書きに気づく。

> 編集部注：注意書きではなくインストカード。初めてのゲームの時はこれを必ず見よう。

そして初めての攻撃といえば

キャラの操作はレバー。ボタンは攻撃なことを知る。すぐにボタンを押す。左手でパンチ。ブレンバスターを喰らう。またボタンを押す。右足でキック。四の字固めを喰らう。何か技の派手さが全然違うが理由が分からない。…という間に負けてしまったので席を立とうとすると、画面上にはまた2人のトラレスラー。もう一回できるらしい。**サービスか？** 得した気分だ。

> 編集部注：大抵の対戦ゲームは2本（以上）1セットである。一回負けただけで帰るな。

しかしこのサービスゲームでは何もできなかった。何やら続けてたくさん投げられた。バックドロップからジャーマン、パワーボムを喰らい、とどめはジャイアントスイングだ。見ててカッコ良かったが、よく考えればやられたのは俺だ。

> 編集部注：KINGのワンダフルメキシカンコンボ。技の間に投げぬけのタイミングがあるので一生懸命投げ抜けを狙え。

多分このままだと全然だめだと思い、家に帰り編集部に電話する。コマンド技というものがあり、その表があるということなのでFAXしてもらう。だが表を見て愕然。技のコマンドというものが何十個も書いてある。おまけに見方もよく分からない。丸いのはボタンなのは分かったが、この矢印は一体なんだ？

> 編集部注：コマンド表の矢印はその方向へのレバー入力を意味する。キャラ左向き（1P側）時で作ってあるので右向き時は逆側に入力する。

再度編集部に電話し、コマンド表の意味を聞きようやく理解。とりあえずムーンサルトボディプレスと掌低を覚えてゲーセンへ向かう。なぜ、この技か。それはボタンを押すだけで出せるからだ。

たった二つ技を覚えただけだが、少し強くなった気分である。再びさっきの台に座りトラレスラーを選択。覚えたコマンドを使ってみると、出る。その場でムーンサルトを始めるのにはちょっと驚いたが、まあ良しとしよう。俺のトラレスラーは今から**武藤**だ。

俺は武藤だ。お前は誰だ

そこへまた乱入。今度現れたのは赤い胴着を来た金髪の男。髪の毛が木の幹みたいだ。早速トラレスラー武藤のムーンサルトを喰らわしてやろうとしたが、失敗。ピカピカ光るパンチやら肘打ちを喰らい即死亡。変な頭のくせにと思うもなすすべなし。もう一度ムーンサルトをうつチャンスがあったが、また失敗。またやられてゲームオーバー。所要時間30秒。

うーんやっぱりいきなり格闘ゲームするのは難しい。まあ今日はムーンサルトが出たから良しとしよう。今度はDDTを覚えて、またトラレスラー（今度は橋本）を使おうと心に決めた。

> 編集部注：キングのマスクはトラではなく豹です。

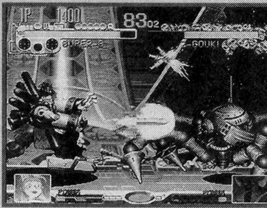
隠れた格闘ゲーム伝説

ゲーム批評編集部が責任を持って紹介する、伝説に残る格闘ゲーム全14本！ 心して読むべし！

No.1 一騎当千！ 問答無用のロボット大乱戦。

SS
カプコン
¥5,800
'97年3月28日

サイバーボッツ


鋼と火薬と血潮の胎動、これぞ男の格闘ゲーム！

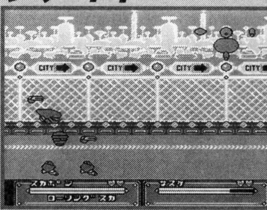
「隠れた」などとは決して言えない立派な名作だが、今まで本誌で取り上げる機会がなかったのでここに紹介。'95年アーケードに登場した「サイバーボッツ」は、2D格闘ゲームの歴史を語るうえで無視できない作品である。なぜならこの作品を境に、2D格闘ゲームが派手に、大胆に、段違いに発展していったからだ。「ストII」というあまりにも偉大すぎた先駆者があったため、それがいわゆる「常識」となり、他のゲームもそれに倣う方向に走った。しかし、そうした常識を一気に打破し、新しいゲーム性を打ち出したのが本作品であった。人間同士が戦うのが当たり前だった当時、いきなりキャラクターをロボットに変えた点も凄いが、ロボットだからこそ表現できた変幻自在なアクションとスピード感、躍動感は正に衝撃的であった。しかし、ロボットという題材を始め全体的にマニアックだったためか、残念ながら対戦格闘ゲームとしてメジャーな存在になることは出来なかった「サイバーボッツ」。だが、その作品的価値は非常に高い。今だからこそ評価されるべき、早すぎた傑作だ。

遊べる指数 92%

No.2 温故知新！ 任天堂唯一（？）の対戦格ゲー。

FC
任天堂
¥4,900
'93年5月21日

ジョイメカファイト


シンプル・イズ・ベスト。心が洗われる作品ですね。

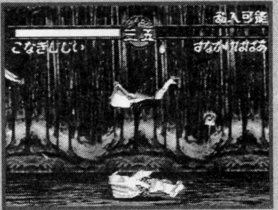
「サイバーボッツ」に続いてロボット対戦格闘ゲームの登場……といっても、この「ジョイメカファイト」はファミコンソフト。登場するロボットたちは、基本的に頭・手・足・胴体のパーツで構成されていますが、それらのパーツは宙に浮いています。そうした操り人形のようなロボットたちが完全変形（？）しながら技を繰り出す様は、チープだけどそれが逆に新鮮。おそらくこのロボットの形は、ファミコンという限られたスペックで格闘ゲームを行うために考え出された、実は偉大なデザインなのではないでしょうか。目的のためにスペックなどの問題をアイディアでカバーしたクリエイター魂を感じます。操作方法や技の出し方を教えてくれるレクチャーモードの存在、必殺技を出した際に技名が表示されることなど、親切さも抜群。そしてなによりも、ゲーム全体に漂う「マザー」的なほのぼのとした雰囲気によって、実に楽しく遊べることがこの作品の最も優れた部分でしょう。急速に進歩する格闘ゲームが置き去りにしてきた「何か」を思い出させてくれる名作です。

遊べる指数 76%

No.3 魑魅魍魎！ 誰もが絶句する不世出の超怪作

水木しげるの妖怪武闘伝

PS
KSS
￥5,800
'97年4月25日



素直に「ゲゲゲの鬼太郎」を作る事は出来なかったのか？

「水木しげるキャラによる格闘ゲーム」というコンセプトを聞いただけで、嫌な予感と変な期待を抱かせてくれる作品ですが、その出来は決してユーザーを裏切りません。プレステ史上に残る究極のバカゲーです。砂かけばばあ、こなきじじい等がポリゴンで動き闘う様は、ほんの一瞬だけ面白く感じられます。が、ものの10分もプレイすれば、ゲームの出来の悪さに生きる気力を吸い取られたかの如き脱力感に襲われ、少しでもこのゲームを面白く思った自分への悔恨に責め苛まれます。妖怪を扱っているだけに、異様な邪気と怨念に満ちたこの作品、これぞ奇ゲーを超えた「妖ゲー」です。

遊べる指数 13%

No.4 花鳥風月！ 予想外に遊べるギャルゲーの好例

あすか120% エクセレント BURNING Fest

PS
ファミリーソフト
￥5,800
'97年5月9日



ゲーム内容が適当なギャルゲーとは一味違う？

前号のギャルゲー特集に対し、「どうして『あすか120%』を取り上げなかったんだ！」という声が多く寄せられた。とにかく熱狂的なファンが存在するこのゲームは、ギャルゲーという範疇に収めるのはもったいないソフト。簡単なコマンド入力で出る多彩な必殺技がバリバリ決まる様は爽快で、かなり気持ち良くプレイできる。ガードキャンセルや受け身、技の相殺など、システム面も密かに充実。キャラクターもキビキビと動いて不快感はない。コンシューマオリジナルの2D格ゲーとして、かなりイイ線いってる。本作品から本格的に格ゲーを始めた人がいたことも納得できます。

遊べる指数 70%

No.5 付和雷同！ いろんな意味で謎なコミカル格闘ゲーム

ライトニングレジェンド ～大悟の大冒険～

PS
コナミ
￥5,800
'96年12月20日



操作性が良ければそこそこ遊べるのだが。

このゲームは、サンソフトの名作「ギャラクシーファイト」を3Dポリゴン化したような作り。簡単な操作系とストーリー性重視の柔らかい内容で、格闘ゲームを敬遠しがちなユーザー層にアピールした作品…かと思いきや、やたらと胸の揺れる女性キャラや狙いすましたロリロリなキャラの存在、そして豪華声優陣の起用など、その手の人向けな作品に仕上がっております。超必殺技や軸移動など、ゲーム的に頑張っている部分は認められますが、操作性の悪さが原因で遊べる指数は低い。ゲーム中に得られるアイテムも謎。ローディング中に意味もなく行進する小猫たちの存在も謎です。

遊べる指数 38%

No.6 弱肉強食！ 戦慄と禁忌のジュラシック格闘ゲーム

プライマルレイジ

PS
タイムワーナーインタラクティブ
￥5,800
'96年12月13日



左が「ブリザード」で右が「ディアブロ」というキャラ。これって…。

映画「ロストワールド」の恐竜たちは狂暴でしたが、このゲームの恐竜たちはその上を行く狂暴、残虐、非道さです。恐竜たちは世界の覇権をかけて、血で血を洗う闘争を繰り広げる。肉を抉り、骨を砕き、心臓を潰し、人間を食って体力回復。そして勝利の際には「天罰」（「モータルコンバット」の究極神拳に相当するもの）で相手を容赦なく粉砕。正に残虐ゲームの極みですが、こんなことしていいのか？ いいんです。このゲームでは恐竜たちはすべて神なのです。神の行為だからOKです（ホントか？）。ゲームとしてはイマイチですが、その残虐すぎて逆に笑える内容は必見！

遊べる指数 51%

No.7 覚悟完了！　原作は実にイケてるのだが…

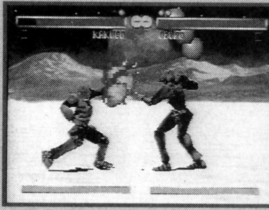
覚悟のススメ

PS
トミー
¥5,800
'97年3月28日

遊べる指数 29%

「キャラ格ゲーに当たりなし」と良く言われますが、そのことは本作品にも当てはまりました。オープニングデモが非常に良く出来ているので期待したのですが、肝心のゲームのほうはイマイチ。「因果」などの必殺技や、OVAと同じ声優を使ったボイスなど、部分部分で良いところはあってそれなりに遊べるような気もしますが、原作ファン・格ゲーファン共に満足させるには至っていないのが残念無念。

原作がカルト的な人気を誇る独創的な作品なだけに、本気でゲーム化すればかなりイケてるものになるかもしれませんね。どこかのメーカーさん、お願いします。


スピード感や爽快感はあるのだが…残念。

No.8 豪放磊落！汗したたりパワーみなぎる濃厚な名作

ファイターズヒストリー・ダイナマイト

SS
セガ
¥5,800
'97年7月4日

遊べる指数 87%

「タイガーバズーカじゃあ！」のミゾグチを始め、一昔前の週刊チャンピオンに出てくるような濃いキャラたちが目立った作品だったが、この作品の神髄は連続技がバシバシ決まる爽快感にある。小技が一発入ればそこから体力を半分以上奪われてしまうため、対戦では一瞬たりとも気が抜けない。その緊張感と嗜虐性から来る昂揚感は、3D格ゲーで起こる「バーチャ・ハイ」と同様の感覚といえるでしょう。シンプルであるが故に面白味がダイレクトに伝わる本作品は、やたらと新システムを盛り込んだり、複雑な操作を強制する格ゲーが多い昨今、再評価されても良いと思われます。



サターン版の移植は、知る人ぞ知る「るつぼ」が担当してます。

No.9 才色兼備！手応え十分のファンタジー格闘ゲーム

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

SS
セガ
¥5,800
'95年9月29日

遊べる指数 63%

ファンタジーACG「ゴールデンアックス」をいささか強引に対戦格闘ゲーム化した作品。基本的には「サムライスピリッツ」を模した内容で、豪快というかアバウトな作り。しかし、他のゲームで言うところの超必殺技「ハイパーマジック」は各キャラとも見ごたえあり。ド派手な魔法が炸裂する様は「ウォーザード」に勝るとも劣らない。

この作品、アーケード版、サターン版ともに不評だったのは、CPUが異常に強いためだと思われます。それでも今なら2000円以下で買えるので、対戦フレンドが居る人はコレクションに加えておいて損ナシでしょう。



こいつが噂のハイパーマジック！派手派手です。

No.10 百鬼夜行！　モンスターたちの闇の宴が始まる

バトルモンスターズ

SS
ナグザット
¥5,800
'95年6月2日

遊べる指数 72%

本誌14号でも取り上げたが、改めて紹介。実写取り込み格ゲーと言えば「ゲームになってない」ものが多いが、この「バトルモンスターズ」は違う。登場するモンスターたちは小気味良く動き、その技はどれも考え抜かれていて無駄がない。

ゲームとしての面白さもさることながら、見事なのは徹底された世界観。ダークファンタジーを意識した映像と音楽は儚げで美しい。各キャラのエンディングも感動的。作品として強い魅力がこのゲームには秘められているのだ。サターンが登場してから33本目という早い時期に出た名作、見逃すことなかれ。


なぜか年齢制限付きソフトになっているのが非常に残念なのですが…。

格闘ゲーム、飽きねぇか？

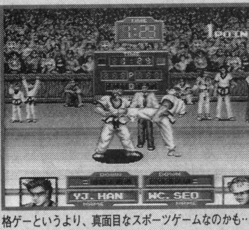
No.11 質実剛健！　至高のテコンドーシミュレーター

テコンドー

SFC
ヒューマン
¥8,900
'94年6月28日

遊べる指数 35%

「格闘ゲームなんて駄目だ！飛び道具撃ったり火吹いたり、あんなの人間のやることじゃねぇ！」という人に、こんなゲームはいかがでしょう。世界最強の足技格闘技「テコンドー」をシミュレートした本作品には、いかがわしい必殺技など一切存在しません。テコンドーのルールに則って、ただただひたすら蹴り、蹴り、蹴り！　飛び蹴り、飛び蹴り、回し蹴り！　プレイヤーよ「キックの鬼」となれ！（あれはキックボクシングか）あまりにもストイック、遊びを超えた荒修行ともいうべきこの作品、格闘ゲームを極めんと欲する求道者にもぜひプレイしていただきたい！



格ゲーというより、真面目なスポーツゲームなのかも…。

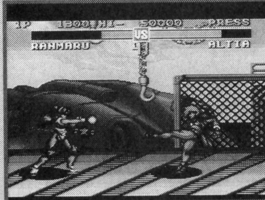
No.12 驚天動地！時代を先取りしすぎた知られざる名作

バトルマスター 究極の戦士たち

SFC
東芝EMI
¥9,800
'93年11月19日

遊べる指数 48%

一見ただの「ストII」のパチモンソフトですが、実は恐るべき野望と陰謀に満ちた作品。まず驚かされるのが、「ヴァンパイア」よりも早く空中ガードを採用していること。また、相手の攻撃をガードした直後に反撃できる「返し突き」、同じくガード直後に投げ技を決める「返し投げ」、投げられた後にコマンド入力でダメージをゼロにする「投げ受け身」等々、斬新かつ驚異の新システムが多数盛り込まれているんです。ただ問題なのは、ゲーム自体がまったく面白くない点。これでゲームが面白かったら、格闘ゲームの勢力図は大幅に塗り替えられていたことでしょう（嘘）。



超必殺技や空中連続技もあって結構スゴイです。

No.13 一気呵成！凡庸なるソフトに隠された偉業とは？

デッド・ダンス

SFC
ジャレコ
¥9,700
'93年3月26日

遊べる指数 27%

荒廃した近未来が舞台の、なんとも世紀末救世主伝説チックな作品。ゲーム的には特に見るべきところはないが、ある意味この作品は格ゲー界の歴史に残る名作といえます。何故なら、'93年のスーファミのゲームだというのに、リプレイ機能がついているのです。しかも、ただリプレイシーンを流すだけではなく、プレイヤーが自由自在に早送りや巻き戻しも出来るという物凄さ！　対戦プレイでは勝ったプレイヤーが延々とリプレイを繰り返すことが可能なので、負けたほうの精神的ダメージは計り知れない。このリプレイ機能により、実際のケンカに発展しても責任は負いかねます。



キースというキャラが必殺技を出す際「ゲーム批評！」と叫んでるように聞こえる。必聴！

No.14 死屍累々！　世にも奇妙な究極残虐格闘ゲーム

大江戸ファイト

AC
カネコ
'94年発売

遊べる指数 44%

「侍日本一」「歌舞伎Z」「富士山バスター」などのカネコ純和風超怪作の集大成ともいえるのがこの「大江戸ファイト」だ。侍や忍者に始まって果てはカッパや地蔵までもが登場してしまう本作品は、地蔵の足払いは横に寝転がるだけとか、とにかく常軌を逸脱した過激な内容。負けたキャラの首が飛んでニヤリと笑ったり、真っ二つに引き裂かれて血の海に沈んだりしてしまうという、倫理もへったくれもない暗黒大陸的格ゲーです（設定によりモザイクをかけることも可能）。実写取り込みの映像が妙に奇麗であるため、目撃した者は誰しもトラウマとして残留すること間違いなし。これぞ伝説の格闘ゲームだ。


キャラクターがリアルすぎて不気味。悪夢としかいいようがありません。

寺田克也


ゲヘヘ!!
肉
DOUBLE RING OUT!
terra
スーダラゲーム批評
格闘ゲームは燃えているかっ
あ茶
一撃で倒れるっ
元祖っ アチョー
今甦る!!!
世紀の格闘神
李小龍(ブルース・リー)!!!
バベルの塔5万ステージを
怪鳥音と共に戦い・駆けあがる!
「電闘遊戯」!!!
このをどっか出して下さい、よろしく。ウキョー!
『アルティメット大会のゲームって今どっか作ってるの？
アルティメットとは殴っても蹴っても関節をきめても首しめてもいいリアルファイトと呼ばれる総合系の格闘技の大会のコト。シンプルなだけに痛みとか強さがわかり易い
うーん わりとイタイね
あ・あたっちゃった。



今は鉄拳3とかが
ハヤってるんすかァ。
スンマセン。もー最近
まったくゲームやってないス。
そろそろ連載も
オワリかねー?!!
なんちて
サ
かってにやめるのは
ユルサーーン
パーンチ
サイトウ編集長
バキ
サー
まー前にも
言ったと思うケド
すべての"ゲーム"は格闘なわけでス
対戦相手は
プログラムであったり
友達であったり。
イテテ
斗。
撃
闘
バーチャファイターが
衝撃かつエポックだったのはゲームの「格闘性」
をあたらしい
カタチで提供
したからだったわけで
それが3Dで
ポリゴンだったという部分は
まさにその原因のひとつに
過ぎないっす。
その後の格闘ゲームは
技術の向上はそりゃースゴイけど
やっぱりバリエーションに過ぎず
あたらしい「カタチ」を衝撃と共に
提示してくれる本当の意味での
バーチャの後継者の登場が
わたしゃとっても待ちどーしいっす。
がんばれゲーム稼業の人っー!
しまったちょっとマジメはいっちゃったよ
ヒー
オイ対戦しようぜー
えっ?
よしやろーぜー
じゃオレコレなっおまえプレステ
ヌウー
ワー
あー重い
END

移植度CHECK

異議あり！

「マーヴルスーパーヒーローズ」

メーカー：カプコン／機種：セガサターン
価格：¥5800／発売日：'97年8月8日

「ラストブロンクス」

メーカー：セガ／機種：セガサターン
価格：¥6800／発売日：'97年8月1日

ほぼ同時期にセガサターンから発売された移植2タイトル。しかしその出来は、非常に「異議あり！」なものであった。

カプコンのセガサターン移植作品はどれも素晴らしい出来である。「ヴァンパイアハンター」しかり「サイバーボッツ」しかり。「X-MEN vsストリートファイター」も高い移植度であることが確認できた。

だからこそ「マーヴルスーパーヒーローズ」の移植の酷さには閉口させられた。

ウルヴァリンやキャプテンアメリカといった小さいキャラを使う分にはさほど気にならないのだが、ブラックハートやジャガーノートといった大きいキャラが出てきた時点で、ゲームスピードが極端に遅くなってしまうのだ。スピーディな展開がウリだった「マーヴル」なのに、このもたつき感はもはや別ゲーム。インフィニティ・コンボが当たってもスローモーション気味で気持ち良さ激減、エリアルレイブなどのタイミングも相手キャラによってまちまちであるし、納得できない。



ブラックハートvsジャガーノート。とにかく遅い。

細かい相違点などがあってもいいから、最低でもアーケードのプレイ感覚を再現するのが移植作品の使命である。「ヴァンパイアハンター」や「サイバーボッツ」がちゃんと出来ていただけに、「マーヴル」もきちんと作ってもらいたかった。

さて、もう一つの移植作品はセガサターン版「ラストブロンクス」。

結論から言うと、完全移植にはほど遠く、限りなく不可に近い可という評価。キャラが大写しになったり、同時に技を出したりした時に起こる処理落ちは流石につらい。キーレスポンスが悪くないため、何とかゲームとして成り立っているような感じだ。キャラクターの動きや武器の軌跡なども頑張って再現していて努力の跡が伺えるが、もう少し作品としての出来を高めてもらいたかった。



キャラクターの雰囲気は良く出ているが……。

そして、2頭身のディフォルメキャラはまだ許せるとして、あのオープニングとエンディングのアニメはどうにかならなかったのか？ 質が低すぎる。あれならば、ゲーム画面で構成されたほうが良かった。

アーケードの移植作品は、あらかじめある程度の需要が見込める。だからといって手抜きせず、商品としての責任を持って一作一作丁寧に作ってもらいたいと強く願いたいところである。

（編集部）

格闘ゲーム、飽きねぇか？

第一特集総論

「格闘ゲーム飽きねぇか」と題して特集をお送りいたしましたが、いかがだったでしょうか。

「格闘ゲームは飽きられている」「格闘ゲーム人口が減っている」という意見は以前から根強いものがあり、今回の特集のために取材した限りでも、その意見は少なからず当たっているようです。

格闘ゲームは「ストII」「バーチャファイター」という二大パイオニアの出現により、二度の黄金期を迎えました。そして今、格闘ゲームのブームは去った様に思えます。しかしこれは、衰退の兆しではなく、ブームが鎮静化しただけのことであるでしょう。

今、格闘ゲームというジャンルは成熟期に入っているのです。しかしそれは、本当に良い作品だけが生き残り、中途半端な作品は瞬くうちに淘汰されてしまうという厳しい時代の到来でもあるのです。今後、人気シリーズだからといって安易に続編を作っても、目の肥えたユーザーには通用しなくなるでしょう。

そんな中、「エアガイツ」を始めとする新しい格闘ゲーム、新しい面白さを模索する動きも出てきています。

誰にでも遊べる、誰でも楽しめる万能な作品。そういった作品はもはや出現しないとも言われていますが、新たなゲーム性を追求し、そうして試行錯誤や実験を繰り返した中から、第二、第三の「ストII」「バーチャ」が生まれてくるものと信じたいものです。

「格闘ゲーム飽きねぇか？」というちょっと意地悪な特集を組みましたが、格闘ゲームはやっぱり楽しい。ただ、その楽しさが多くの人には伝わりにくいところに格闘ゲームの難しさがあると思うのです。

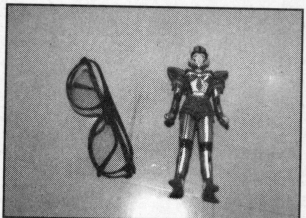
今回の特集で、格闘ゲームの持つ魅力とその可能性についてご理解いただければ幸いです。

格闘ゲームは神話の終焉を迎えた訳ではないのです。

街で見かけた2.5

格闘ゲーム、飽きねえか？

若いのに去られて落ち込んでいる小野さん（四捨五入で40歳）です。



こんな所にメガネとセーラーファイター人形が！一体どうしたというのでしょう。

メガネ、寝袋、ナハナハ。メガネ、寝袋、ナハナハ（アコムむじん君ＣＦせんだみつおゲームの節で）。ああ、またこのコーナーの時間がやって参りました。諸般の事由により再び街で見かけられることになり、かなり落ち込んでいる小野格闘ゲーム飽きねぇかさん（35歳、独身、今日の点取り占いは『えいきゅうにさよならだ／0点』）です。そう、小野さんはもう35歳。四捨五入すると40歳になってしまったのです。リアルタイムに年を取るというのも考えてみれば恐ろしいものがあります。メガネ、寝袋、ナハナハ。せっかく若い者にバトンタッチしたのにいきなりバトンを返されて、もう42・195㎞走れと言われた気分です。よほどショックだったせいか視線も宙を舞い言動も常軌を逸するようになりました。るーるーるーるーるるーるーるるーるー（銀河漂流バイファムの悲しい時のＢＧＭより）。そのため最近の小野さんは編集部の隅で段ボールの中から起き出してきたかと思うと、ライナスの毛布ならぬ小野さんの寝袋を抱いて、じめっとうずくまっています。ライナスといえばピーナッツですがチャーリーブラウンはいつになったら赤毛の女の子に思いが通じるのでしょうか。ボビーが幕張に戻ってくるのとどっちが早いでしょうか。らららむじん君らららむじん君。というわけで小野さん（35歳、独身、このコーナーの後継者超募集）は今回落ち込んでいます。何を言っているのか支離滅裂なのもそのせいです。日本代表はフランスワールドカップに行けるのでしょうか。ダイアナさんは本当に事故死だったのでしょうか。小野さんは次号もこのコーナーを続けなければならないのでしょうか。というわけで再び段ボールの中へと姿を消していく小野さんでした。メガネ、寝袋、ナハナハ。メガネ…（以下256番まで繰り返し。サビなし。オチなし。伴奏なし）。

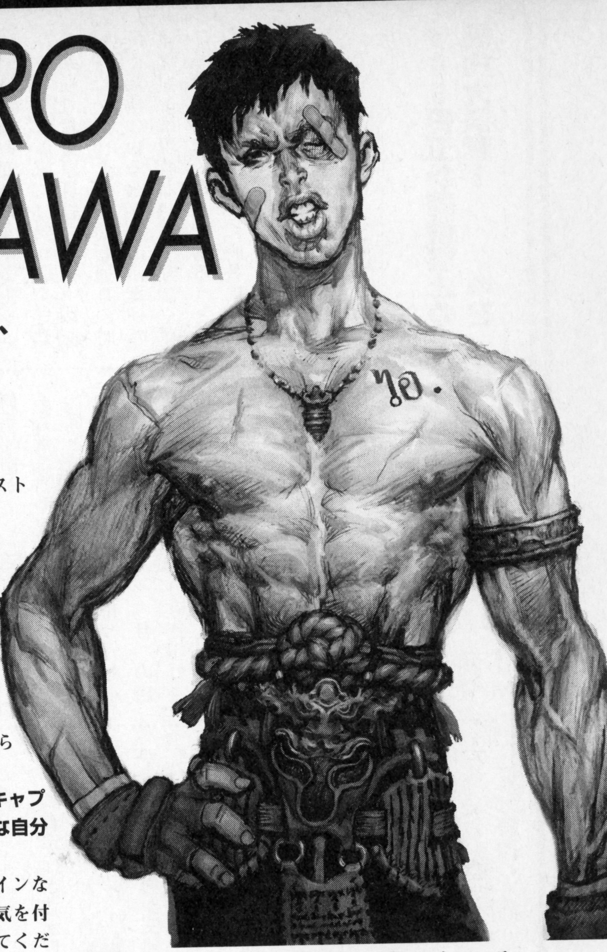


寝袋の端を噛んで部屋の隅にうずくまる小野さん（35歳、独身、ご利用は計画的に）。次号もこのまま続くのでしょうか。

♧今回の「街で見かけた～」は練りが足りないと思う。小野さんもあんな格好をしてて平気だったんですか？ 正直、今回ほどあのコーナーを嫌悪したことはありません。（滋賀県、赤点バンザイ）

♡「ＣＥＳＡ特集」ということですが、僕はどうしても「ＣＥＳＡ」と書く際「ＳＥＣＡ」と書いてしまいます。助けてレンタヒーロー!!　＊ＳＥＣＡ：センセーショナルカフェテリア（東京都：クレイジーじじい）

RYUICHIRO KUTSUZAWA



確実な画力と印象的なタッチで、
今注目を集めはじめている
沓澤氏に聞いた。

Q1. 今回の表紙用に描いていただいたイラストのコンセプトを教えてください。

A1. **微笑みの国タイからやってきたキックボクサー、ピムパー・チャンプラソン君(24)。親は敬虔な仏教徒で、国に帰ったら得度しなければいけないらしい。日本で一番好きなものは？　と聞かれ「チャゲ&飛鳥」と答える好青年。**

Q2. 今回は格闘ゲーム特集ですが、格闘ゲームはお好きですか？　また、何か感じられていることはありますか。

A2. **格闘ゲーは好きです。でもモーションキャプチャーはぬるくてカッコ悪いからみんな自分でモーション付けようね。**

Q3. 沓澤さんはゲームのキャラクターデザインなども手がけられていますが、その際に気を付けられている点などありましたら教えてください。

A3. **性格とか。**

Q4. 今一番してみたい仕事は何ですか？

A4. **映画製作。ブルース・スターリングの小説に挿し絵を描くこと。**

Q5. 今一番注目されているアーティストは誰ですか？

A5. **井上三太さん。あとウェイン・ダグラス・バロウって今なにやってんのかなあ。**

Q6. 最近凝っているものや興味のあるものがありましたら教えてください。

A6. **Warez、広末涼子。**

Q7. 映画やＴＶ、作品など最近見て面白かったものがあれば教えてください。

A7. **僕のまわりで大不評の「もののけ姫」。なんで？**

Q8. 今、ゲームというジャンルに感じられていること、印象があれば教えてください。

A8. **と○○○とかゆってる連中はうざってえから死ね、なんて思ってません。**

Q9. ゲームはお好きですか？　また、一番心に残っているゲームがありましたら教えてください。

A9. **最近はあんましやってないです。自分の中では、一番最初のバーチャファイター、あれを超えるゲームはまだないです。**

PROFILE

1969年生まれ、神奈川県出身。某大手ゲームメーカーを辞めて現在マンガやイラストを中心に活動中。雑誌S.M.H（ホビージャパン社発行）やコミックバーズ（スコラ社発行）などにマンガを掲載。ハンソンの下二人が男だと知ってショック、とは本人の弁。

BIMONTHLY ゲーセン事情 TABLOID

平成9年10月発行　第12号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

現れない。現れない。いつまで経っても現れない。

今、私は秋葉原のゲームセンター「H」にいる。そう、前号予告した通り秋葉原真昼のガンマンを探すためだ。しかし情報通りの時間、場所にいるというのに真昼のガンマンは現れない。仕方なくバーチャロンでも遊んで帰ろうと思い、500円玉を手に両替機に向かった時だった。目に入ってきた張り紙にはこう書いてあった。「500円玉の両替はカウンターまで」。何故だ？　そこで今回は……。

500円玉が両替禁止の理由大調査！の巻

何故500円玉だけが特別扱いを受けるのか。刻印してある桐に何か秘密が？　しかしそれだったら福沢諭吉や夏目漱石のほうがよっぽど偉そうだし、桐はただそこに生えてるだけで大学作ったり小説書いたりはしない。「H」の店長が、何故か大の500円玉好きという理由も頭をかすめたが、都内の多くの店で同じことが行われている。そこでいくつか仮説を立ててみた。

1. 秘密のキャンペーン説

500円玉を両替のお客様には特別プレゼントというキャンペーンを行っている仮説。しかし両替というのが腑に落ちないし意味がない。

2. 反500円玉組織の暗躍説

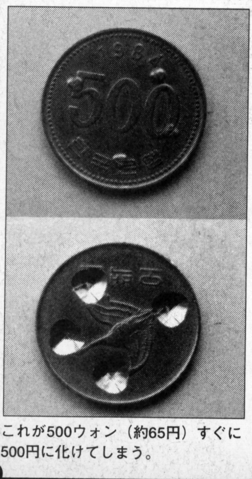
何故かはよく分からないが500円玉を忌み嫌う秘密組織が500円玉を持って現れた客を拉致してその後……。

3. 宇宙人陰謀説

何故かはよく分からないが500円玉を忌み嫌う宇宙人が……以下省略。

と、調査が行き詰まりを見せていた時だった。知り合いが変な500円玉を持っているという情報が！　もしや何か関連が？　早速その人物のもとを訪れた。そこで見たのは500円玉と全く同じ大きさの硬貨。だが不思議なことにその硬貨の表面は何かでえぐられている！　もしや、これはマネーミューティレーション？　やはり宇宙人陰謀説か！　と思った矢先だった。「これは韓国の500ウォン硬貨なんですよ」。韓国の500ウォン硬貨は500円玉と同じ大きさで重さが違う。そこで悪い人たちが余分を削り取り、偽500円玉として両替機などで100円玉と交換するという犯罪が大流行しているという（通貨偽造は重大犯罪）。今のレートでは500ウォンは約65円、なんと440円もの儲けではないか。彼はタバコを買ったおつりにこれが出てきて、面白いので保管しているというが、警察行った方がいいと思う。

しかしこんな近所の国で同じ大きさの硬貨があるなんて、どちらも気づかなかったのか…。どちらにしても面倒なので早急に対応を望みたい、といつになく真面目に考えてしまう今日この頃です。



これが500ウォン（約65円）すぐに500円に化けてしまう。

スタッフ募集のお知らせ

まだ、募集してます。まだまだ、本気です



前号で本気で募集した、ゲーム批評のスタッフ募集。
実はまだまだ募集中です。
オレがゲーム業界変えてやるー！　オラァ！　って
こっそり思ってる人やゲームの良さを真面目にみんなに伝えたいと
考えてる人などなど一緒にゲーム批評を作りましょう。
ただ、業務は激務です。本気な人は来て下さい！　待ってる!!

■勤務地：東京都中央区湊　　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」雑誌編集スタッフ
■募集形態：アルバイト（時給800円～1600円）／契約社員（月給15万円～30万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：11：00～20：00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休2日制　■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：① 履歴書（顔写真付きで）② 職務経歴書（書式自由）
③ 志望動機（400字詰め原稿用紙３枚程度）
■締切：平成9年11月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします。

応募先：〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル
（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）
※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

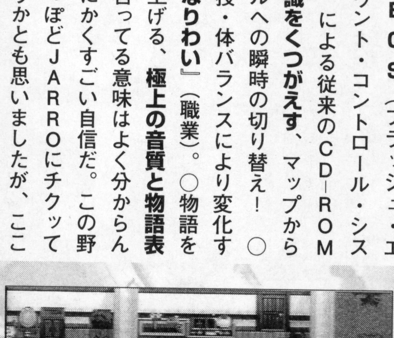
第十三便「里見の謎」

がっぷ獅子丸

気が付くといつの間にか夏が過ぎ去りましたが、しかしホンとに涼しくなりましたなあ。最近の市場も。巷じゃ受注ゼロもチラホラ出てその、『苦お・場でぃス痛』?、でしたかな、**あっさり倒産しましたなあ**、あの会社も。なにやら回収騒ぎでリース会社もバタバタしておりましたが、ゲームが売れない位で人が死ぬ訳じゃあるまいしとおっしゃいますが、**死にますよ。**ねえジャレコさん。沢山置いてある中から間違ってつまんないゲームを買っちゃって人生の中の大切な時間をこんなモノの為に使ったのかと思うと、売っていたゲーム屋さえ憎いと思いますが、何が本当に悪いのか……いや本当は一番悪い奴を知ってるんだけどね。

史上初! 新機能満載の「オススメRPG」

という訳で漸くPSが登場です! 今回はタイトル過剰の狭間に生まれた妖怪人間のようなRPG『**里見の謎**』をご紹介です。水中メガネをつけた**やけに不細工な少年**が妙に記憶に残るイラストですが、なんとパッケージには『オススメRPG』のシールが! 見るとそれは店ではなく**メーカー自身が貼ったもの**であることが分かりましたが良いのかこんな事して。さてパッケージ裏のコピーを見ると画期的な新機能が満載されているではないですか。○**新機能**D.C.B.S.(ダイレクト・コマンド・バトル・システム)による、**白熱の戦闘**シーン。○**新機能P.M.L.S.**(プログレッシブ・マップ・リンク・システム)による快速の**縦スクロールRPG**。○**新機能F.E.C.S.**(フラッシュ・エンカウント・コントロール・システム)による従来のCD-ROMの**常識をくつがえす**、マップからバトルへの瞬時の切り替え! ○心・技・体バランスにより変化する『**なりわい**』(職業)。○物語を盛り上げる、**極上の音質と物語表現**。言ってる意味はよく分からんがとにかくすごい自信だ。この野郎よっぽどJARROにチクッてやろうかとも思いましたが、ここまで言われりゃ買わない手はありません。それが間違いの始まりでした。ゲームは凄まじい内容です。『悪のカルト集団**ヌーヌー**がはびこり自然界のバランスが崩れ始めている世紀末ムード



夢若とユメオ。何だか良い感じの符号です。

がっぷ獅子丸(がっぷししまる)
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。

の現代、主人公夢若は母親と二人でくらしていたが、ある日謎の壷を拾ったことをきっかけに少年夢若は自分の運命と謎を探るべく時の流れをさかのぼるのであった』という大筋ですが、壷を拾い家路に向かうとマップが縦しか移動しません。これが新機能MPLS！**普通元々あったものを外したこと**を新機能とは言いませんがこれなら道に迷いません。すると突然夢若は体の変調を感じます。『母さん、**僕頭が変になっちゃったよ**』。さっき拾った壷を見せると何故か母は狼狽して、『この壷は！　とにかく今日はもう寝なさい』。次の朝、起きると書き置きが。『夢若へ。母さんは訳あって旅に出ます。しばらく帰ってきません。**あなたはもうだいじょうぶ！**　ラブリーと力を合わせて行くのですよ！』。ヤカンの火点けっ放しで何処行ったんだよ母ちゃん！　街へ行き問題の壷のデータをコンピュータにアクセスしようとすると、変な女が邪魔をします。『あんたあたしになんの断りもなく**タカタカタカタカやってるんじゃないよ！**　ノコギリ山のふもとで待ってるわ！　来ないとあんたがほしいデータは諦めるんだね！　私はイズミ。覚えておきな！』**こんな奴ばっかしか**この世界は。妙に**不思議な気分にさせる**デザインのモンスターとの戦闘の切り替えはメチャメチャ速いです。単にマップ単位で**一発読みしてるだけ**だと思いますが、敵が全然動きません。メッセージが平仮名がちなのもメモリを軽くする為でしょうか。戦闘コマンドはボタン一発の操作で簡略化してあり、このテンポの良さに関して言えばそこらのソコソコの出来のRPGより遥かに素晴らしいですが、その分負ける時も秒殺。ちょっと歩くと全然強くて勝てません。次の瞬間タイトルへ直行しセーブしてなきゃ初めからやり直し。こんなに凶悪な殺意を感じるのはドラクエIIの首狩り族以来ですが、街の道場へ行ったら行ったで『修行しますか？』と聞かれた瞬間またもや秒殺、次の瞬間タイトルへ。やっとの思いでイズミの元へ到着すると『何時まで待たすつもりなの！　あんたちょっと生意気なのよ！　覚悟しな！』又もや一瞬で秒殺されて次の瞬（略）。ちなみに術やアイテムなどそれぞれの戦闘手段で得た経験値でキャラクターの呼び名が変化します。はじめは『よわむし』とかですが、経験値が最大値にもなると『てんかいち』。**無意味に経験値を上げるのが大好き**な獅子丸には格好の目標です。**その後何故か**時間をさかのぼり、安土桃山（？）時代で夢若出生の秘密に触れながら柳生十兵衛やらカッパやらを仲間にしながら冒険していきます。話は気が狂いそうになるほどムチャクチャなので割愛しますが、『里見の謎』という位だから里見八犬伝と関係あるかと思うでしょ普通。犬もいるし。それはこのゲームのことを知らない素人考え。**全然関係ありません**。オチは宇宙人です、母ちゃんまでも。ラスボスとの戦闘の際突如今までの雰囲気をブチ壊す音楽が『ヨゾラノ～ムコウニ～』って、**歌ってるよぉぉぉ！**　これか極上の音質と音楽表現は！　おそらくみんな良かれと思って**本気で作っているのでしょうが、**スタッフロールのプロデュース＆ストーリーコンセプトにYUMEO　OZAWAという名が。おそらく**すべての原因はこのユメオ**。おそらく、いや確実にゲームジャイアンです。このナチュラルアシッド溢れるゲーム、注文すればあっさり手に入ります。ときに母さんは最後まで姿を見せません。一体どうしちゃったんだ。



画：イワタカヅト

里見の謎【RPG】

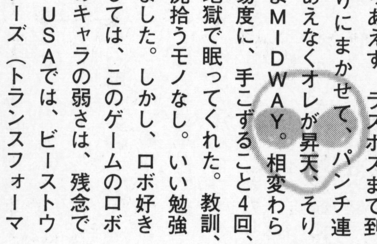
メーカー：サンテックジャパン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年12月6日

岡元建二の洋ゲーNOW! 侵略編

第7回 War Gods

いやー最近思うんですけど、子供の頃に描かれて、夢と希望を無責任に膨らましてくれた未来って、どうなってるんでしょうか？　ゲームの中では、いまだ色あせない未来へのたくましい想像力が、溢れかえっています。でもホントはそんなに変わってないのでは？　今でも、じーさんの家に行けば通訳が必要な方言が飛び出し、蝿取り紙は健在です。ロボットだ、モンスターだなんて、じーさんに言わせれば、「子供だましはよしとくれ」らしいです。僕の心は、ますますすれていくばかり、もうスレスレです。……

モータルコンバットといえば、これもまた、夢と希望に溢れたゲームであった。ただ、その夢と希望を作ろうとして、いつも溢れかえったリビドーを収めきれずに、大味なカルトなゲームになってしまった数奇な運命のゲームであった。さすがにもう出ないだろうと思っていたが、MIDWAYは、またもリリースしました。しかも今度は64です。タイトルは「War Gods」イカします。ゲーム内容は、モータルがポリゴンになって派手になったぞ！　です。もうすこしふかく話すと、とにかく今回も、ちょっと世間的考えからずれたイカすロボットや、モンスター・体だけナイスなねーちゃんなどが登場し、暴れまくる夢と希望を未来に託さないすばらしいゲームであります。今回未来に飢えてるオレとしては、勢いだけで選んだことに凄く後悔をしました。とりあえず、ラスボスまで到着。怒りにまかせて、パンチ連打！　あえなくオレが昇天、そりゃないよMIDWAY。相変わらずの難易度に、手こずること4回、やっと地獄で眠ってくれた。教訓、死して屍拾うモノなし。いい勉強になりました。しかし、ロボ好きの私としては、このゲームのロボタイプのキャラの弱さは、残念であった。USAでは、ビーストウォーリアーズ（トランスフォーマーの続編で、今度は、生き物からロボットへと変形・合体する）も登場してると言うのに、洋ゲーではいまだ涙が出るほどかっこいいロボット格闘モノにおめにかかっ



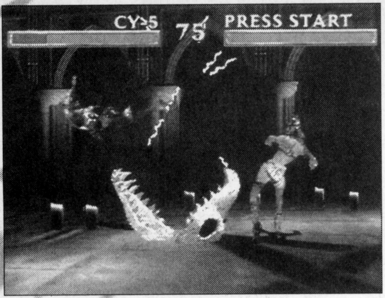
製作はモータルのミッドウェイ。キャラもカブキJOを始め異色。



地球侵略おススメ度 28%

War Gods［格闘ACG］　メーカー：ミッドウェイ／機種：N64／店頭価格￥11,000

洋ゲーNOW



キャラや必殺技、全て奇想天外。

たことがない。ウリャーってやつをみせてほしいものでありますな。

そんな心で、インターネットでロボットモノのゲームについて検索していた私は、凄いモノを見てしまった。それは、自立歩行人間型ロボット（本田技研工業株式会社製）の、歩く、ターンする、階段を昇降する姿がそれである。

まず、そのボディーの外観のデザインに涙がでました（私は、ロボのことになると少し常軌を逸したところがあります）。全体的にオフホワイトっぽいボディーに、ネイビーブルー系の配色された実用的かつ、先進的なそのフォルムは、今まで多くの科学者が見せてきた研究素材とは違う未来がそこに見える。雑誌などでは、ずいぶん前から公開されてはいたのだが、動く映像を見たのはまさに、驚きであった。夢はいまだ夢かと思っていた私の中に、この事実は急に未来を感じさせる衝撃を与えた。そう考えれば、未来はスグそこにあったのである。

こんな魅力溢れるロボットが開発される今、ゲームは次の時代にどんな姿を見せてくれるのか少しまじめに考える私であった。そして、遊ぶのがつらくなるゲームを買うのは止そうと心に誓った男30の（来るべき次なるOn LineRPGゲームを待ちわびながら、まだdiabloやってる）私であった。

PROFILE
KENZO OKAMOTO

特殊美術造形家　ただいま人生三倍モード発動中。いくつかの仕事の中、TVシリーズの造形物なども手がけている。On Lineシューティング「Sub Space」が今ブーム!!　100人以上と同時に撃ち合う様は、闘争本能に火がつきます。



榊あゆこ（さかき・あゆこ）：ロボットといえばSF、SFといえば宇宙！　秋の映画は「コンタクト」がスゴい面白そう。夏の映画は「バットマン」くらいしか見られませんでした。シュワルツェネッガームカつくー、って感じでした。

小島カントクの映画コラム！

第5幕「ティコ・ムーン」とバンド・デ・シネ

コジマシネマ開演の挨拶：
フィフス・エレメント見逃す！

今回はフレンチ・コミックに影響を受けている2人の映画監督の新作が偶然重なったので、その2本を取り上げて、フランス映画とバンド・デ・シネについて語ろうと企んでいたのですが、残念ながら「フィフス・エレメント」を観る事ができず、1本立てになってしまいました。

ティコ・ムーン、
パルコスペース3で観る

ティコ・ムーン、パルコスペース3で観ました。実はこの映画館には苦い思い出があります。今年の頭に吉野公佳主演の「デスドライブ」を観に行ったのですが、公開初日の最終回にもかかわらず、なんと観客が僕一人だけ！　2百人は入る映画館で、たったの一人、貸し切り状態。ニューシネマ・パラダイスですよ！　僕一人の為に映写技師の方がわざわざフィルムを回していると思うと気が抜けなくて緊張しちゃいました。で、その同じ映画館とは思えないくらい「ティコ・ムーン」は盛況でした。日本でのビラル人気（エンキ・ビラル。「ティコ・ムーン」監督・脚本）もまだまだ健在です。



未来形ＳＦではない
過去形ＳＦ

流行のＣＧやＳＦＸは一切使用しておらず（ラストの月面シーンくらい？）、ゴダールの「アルファビル」や実相寺監督の「ウルトラセブン／第四惑星の巻」、トリアーの「エレメント・オブ・クライム」、タルコフスキーの「惑星ソラリス」等に近い「過去形ＳＦ」です。低予算ＳＦというより、ある種のテーマを際立たせる為にＳＦという形を借りた寓話といっても良いでしょう。最近のＣＧやＳＦＸに依存したＳＦ映画に食傷気味の人には新鮮かもしれません。

ビラルらしく、
ビラルらしくない映画

ティコ・ムーンは、もっともビラルらしく、ビラルらしくない映画です。

無彩色の廃虚の中に際立つ極彩色……退廃的な街、重層的な陰影、閉鎖感ある世界、癖のあるキャラクター、抑圧された人民等々……まさにＢＤ（バンド・デ・シネ）作家としてのビラルそのものです。一方、演出やカメラワークはかなり違う印象を受けます。長回しカットやシーンの間を活かした流れ等は映画監督として付加されたビラルならではのものです。違う手段として撮っているのがわかります。

ＢＤから抜け出したような
キャラクター達

驚いたのは、映画のキャラクター達が、まるでＢＤから抜け出して来たのか！　と錯覚する程、酷似している事。俳優の顔をキャンパスに、いや美術や小道具の一部とし、自分のイマジネーションを表現している？　ビラルという人は、人の顔を知り尽くしているのかもしれません。特にティコ・ムーン役のヨハン・レイゼンやマリー・ラフォレ等は特殊メイクかと疑う程、似てました！

エンキ・ビラルとの出会い

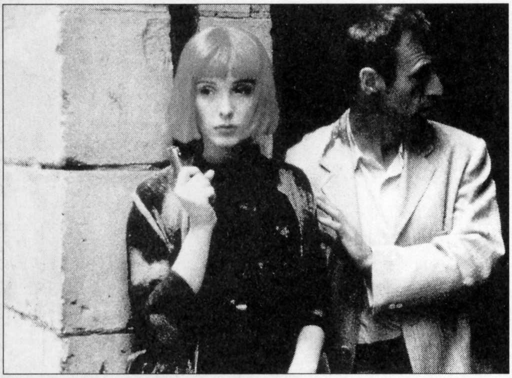
僕がエンキ・ビラルを知るきっかけになったのは、「エイリアン」、

KOJIMA CINEMA

のメビウスと同様、やはり映画です。学生だった頃にたまたま観たマイケル・マンの「ザ・キープ」というB級映画。「13日の金曜日・完結編」を観に行ったら、何故か2本立てで公開されていました。この映画のモンスターデザインをしていたのがビラルでした。その後、ジャン・ジャック・アノーの「薔薇の名前」で再び名前を知り、その後、会社に入ってからですね、ビラルのBD自体を読むようになったのは。

バンド・デ・シネについて

フランスではコミック（漫画）の事をバンド・デ・シネ、略してBD（ベーデー）といいます。価格、装丁、ユーザー層、内容共にアメコミとはかなり異なります。アメコミはキャラクター性が強く存在しますが、BDはストーリー性や作家性が強くあります。時にダークで、シニカルであり、大人の鑑賞に充分堪えられる内容のものです。お子さま向けではなく、限りなくアートに近い紙媒体のエンターテイメントです。日本ではアニメーションや劇画が近い位置にあるといえます。



幻想的で詩的な映画、ティコ・ムーン。

ゲーム業界での バンド・デ・シネを目指す

メタルギアの広告で「3DCGバンド・デ・シネ」というコピーを使っています。それは僕らがBDをこよなく愛し、陰影を重視した、あのダークな世界観（同じBDでもメビウスのような淡い色味ではなく、東欧的な深みのある混沌世界）をメタルギアで再現しようとしているからだけではありません。3DCG・BDと呼ぶには別の理由があります。

3DCGバンド・デ・シネと呼ぶ理由は？

フランスにおけるBDは明らかに漫画の領域から1ランク高い、エンターテイメントの地位（第？番目の芸術、とか言われたりもする）を築いています。日本でも同じ様な事が言えます。戦前、漫画は単なる4コマ漫画か風刺漫画でした。それを読み物としての、ストーリー漫画へと向上させたのは他ならぬ手塚治虫氏。その後、ストーリー漫画は「カムイ伝」の白土三平氏等の手によってさらに社会性が加味され、劇画として進化して現在に至っています。MANGAは既に文化に達するような大人のエンターテイメントとして確立されています。しかし、残念ながらゲームはというとまだまだです。

玩具からの脱却、デジタル・BDへ！

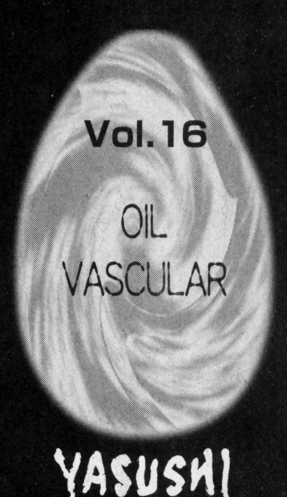
僕の願いはゲームを単なる玩具ではなく、もう一段ステップアップしたエンターテイメントに向上させる事。暇つぶしの道具ではない、デジタルでインタラクティブな媒体。僕がこれまでこだわってきた部分はすべてここに集約されます。ゲームの世界観、ストーリー、キャラクター、テーマ性、リアリティ等、すべては「時間を忘れて面白かった！」だけに留まらず、楽しかった時間を自分の人生に、前向きにフィードバックできるもの、そういうゲームを目指しています。「3DCG・BD」という言葉には、そういう想いが込められています。

「ティコ・ムーン」（TYKHO MOON）

月のコロニーを支配するマクビーは、20年前に行方不明となった臓器移植者＝ティコ・ムーンを追い続けている。その一方で、マクビーの妻と息子によってティコ・ムーン救済のための暗殺者が仕向けられ……。エンキ・ビラルの監督第2作目となる、アンチデジタルなアナログ手法による近未来SFムービー。

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特な世界観を持つゲームデザイナー。現在「メタルギア ソリッド」を鋭意制作中。ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。

VIDEO'S MONSTER WORLD



Vol.16

OIL VASCULAR

YASUSHI NIRASAWA

どーも、前回、「熱くて、脳ミソ回りませン！」などと書いてたのに、もう何だか、寒っぽくなってきてまセン？（台風のせい？9月15日現在）で、今回も、引き続き「オイル・バスキュラー」のスケッチ行ってみよかなあ？　と思い、中ボスっぽいの描いてみました。前回、地獄の地下30階から地上へ向う感じで設定しましたが、地獄って、地下へ行く程に強い奴がいるみたいなので、地上に一番近い地下一階（モチロン、そこからは地上へ出られない!!）から徐々に下階へ向う事に変更。最下層にラスボス―そして一気に地上へ…という事にします。で…地下一階層の中ボス、「スポット」―地下1



階では、まだ、あまり悪魔的なデザインの奴は少なく、墓地下のような感じで、ゾンビ系や動物ガイコツ、カエルガイコツといったザコっぽいモンスターがイイでしょう、ハデスは、もっぱら骨製のダガーやソードといった武器集めになることにします。…で…中ボス「スポット」の登場！　彼は最初は、一見普通のヤサ男風、変わっているのは、ダルメシアン柄のジャケットとポケットにレン…って言うか、チワワを入れています。ここでハデスは彼に問答をされ、要素が満たされていたら、戦闘となります。ジャケットを脱ぎ始め、なにやら変な感じになって来ました。ってゆーのが左ページなトコ

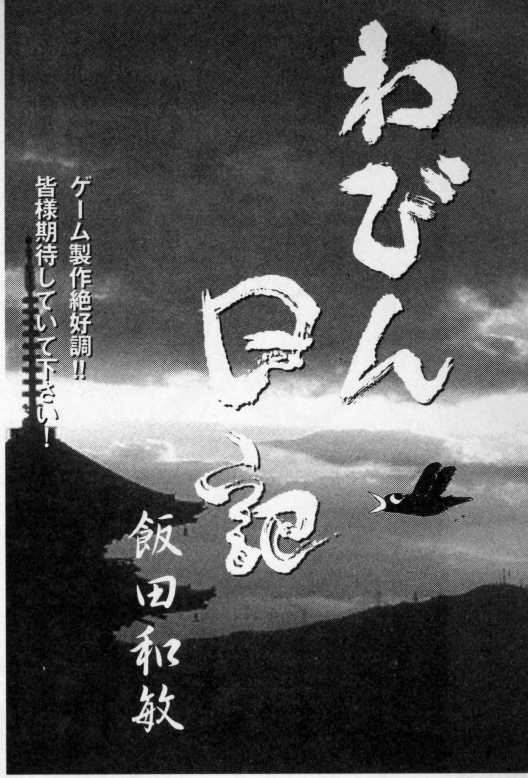


ロですか？　この後、もっとモンスター化するのか？　あるいは、チワワが本体だっ!!とか、あるのかもしれまセン。そんなトコロです。…実は、この企画、実現の可能性が出て来たんですケド、まだハッキリは分かりまセン！　話が進むようでしたら、又、お知らせするつもりです。うわあ、まだ原稿埋ってないや…編集長に、いっっぱい、イラスト描いていただこうかなあ…スイマセン、ヨロシク…。あっPS…（S・M・Hホビージャパン季刊別冊・のジョニー&ピースケのコーナーは、私が書いてるんじゃないんですよ！　皆さん！　私はイラストだけなんです…ジャッ!!



カット／AYUMI SAITO


SERIES - ONE ONE
SPOT
・HELL·FIRSTの中ボス
変身と中なのか?
これで終りなのか?
いつもカジってる骨ガム!
shakin
wawachie
AGES 4 AND UP
NIRA
BIZ



わびん日記・その6

新作の制作も快調！　11月の発表（これは予定です）を目指して、企画を整理中です。「64DDホントに出るの？」なーんて声もちらほらと聞こえてきますが、きっと大丈夫でしょう。根拠はないけど。で、64といえば007です。CMを見てなんだかなぁーと、思ったけれど、これはいいよ、なかなか傑作。物陰に身を隠してプシッとスナイプするのが快感。戦車に乗ってブシュとひいちゃうのが不快感。科学者は手を挙げたまま、ぶるぶる震えて腰を落してるし、ギャルとの出会いは獄中でというスパイ感だ。隠し撮りだってするし。対戦モードはクエィクみたいだし。惜しむらくは、後半がランボー状態になってしまうこと。もう少し、スパイ活動を楽しみたかった。

7月某日

赤坂ブリッツでケミカルブラザース（注1）のライブ。客入れ過ぎ。結構広い筈のブリッツが後ろの方までギッシリ埋まっている。大人気だね。ライブが始まっても微動だに出来ない。演奏も気合が入っていて、お客を煽る煽る。でも、身動きとれませーん。これって、新手の拷問？

おわび　前号の「わびん日記」において渋谷洋一氏の名前が「渋谷陽一」となっていたことを、渋谷氏及び読者の皆様におわび申し上げます。

7月某日

テレビゲームの展覧会「ビット・ジェネレーション97」（注2）を見に行く。お昼に食べたオヒツマブシという鰻丼が激ウマ！　今まで、おいしいものにそれほど興味の無かった僕ですが、なんだかこの頃はグルメ気分が出てきたようだ。おいしいものを食べると思わず笑ってしまう。イヒヒヒヒ、ウフフフフって。で、「ビット・ジェネレーション97」ですが、この展覧会はいいですよ。スペース・インベーダーやマーブルマッドネス等、古いアーケードゲームを思う存分、遊ぶことが出来るのです。インベーダーブームで日本が沸き返っていた頃、僕はまだ小学生だったので、浴びるほど遊ぶなんてことは夢のまた夢（一月の小遣い500円だったもんなぁ）。だから、この展覧会は遅れて実現したハーレムのようなものなのです。シアワセ。ブルーシャークという古いシューティングゲームの横にバーチャコップが展示されていたりして、その配置の意図を読み解く遊びもあります。

7月某日

先月から始まった電撃N64の連載に使うカットを描く。ただの挿し絵じゃおもしろくないからロクヨンちゃん（♀）というキャラの旅行のお話にする。今回は第1話。「さぁ、旅の始まりよ。ヒッチハイクで足の確保！　アレ？　アレレレ、全然クルマが止まってくれなーい。それなら…悩殺ポーズでエイ！　…ダメだ。一体どうなってるのー？　乗り遅れちゃったわー／がんばれ、ロクヨンちゃん。僕は応援するぞ」そんな内容。

7月某日

ついに、映画「失楽園」を観た。『この夏、「失楽園」ブームに熱狂』するのは極めて難度の高いクエストだ。これをクリアすると『勇者』。ただし、証拠としてパンフのゲッ

の元ネタ。（注5）パシフィック231…音楽家、蓮実重臣、三宅剛正のユニット。アルバムは「TROPICAL SONGS gold」（TRANSONIC RECORDS, TRS-25017, 1997）（注6）浅野達彦…1996年、MOOD/donatレーベルより、シングル"Bon-jour"をリリース。NEC AVENUEより発売の「鉄拳2 STRIKE ARRANGES」に参加。

わびん日記

トが必須。僕は、『ズル剥け』のスキルが不足（あと14ポイント足りないんだよね）していて、パンフを買うまでには至らず。よって、まだ『勇者』にはなれなかった。いい線までいったのに惜しかったよ。映画館には歴戦のツワモノ達が大挙、駆けつけていて、盛況だった。彼らのいでたちは、ポロシャツ襟垂直立ち、顔黒いが歯は白いセカンドバッグ小脇に抱え、えっちぃ感じのギャル同伴。そんなのがワラワラ居るんだから、こわいよねー。他に難度が高いクエストとして『ワタナベ・ブンガクの最高峰、小説「失楽園」を夢中になって読む』や『ドラマ「失楽園」を毎回欠かさず見る、しかも恋人と一緒に』というのがある。すべてをクリアするとグランドスラムだ。まぁ、それはいいとして、映画そのものはかなりおもしろかった。魚眼レンズで撮影されたシーンがあったり、ゴミが画面に映り込んでいたり、背景だけが白黒だったりと、トリッキーなワザが頻発する。それによって、映画と対象に独特の距離感が生じ、観客の感覚を反映する『すき間』になっている。

僕の場合、そこに『おしゃれでゴージャスな不倫ライフに対する冷ややかな視線』を見た。監督は森田芳光で、「家族ゲーム」や「それから」も良かったけど、「ときめきに死す」は大傑作なのよ。



8月某日

レインボー2000（注3）へ行った。薄着で寒かった去年の反省を生かして、今回は完全装備。しかし、台風の影響で天候が悪く雨模様だ。防水対策はちと弱く、濡れてしまってつらかった。THE ORB（注4）のライブは、最後の曲が「雨に唄えば」という粋なもの。盛り上がったね。しかし、その後、風雨が強烈に強まり退避した。天候は明け方にやや持ち直したが、富士山はついぞ姿を現すことはなく残念だった。帰りに修善寺温泉に一泊。とうとう僕も温泉街の良さがわかる様になりましたよ。射的をやったり、散歩をしたりしてゴキゲン。ちょっとした夏休み気分。

8月某日

昨日は評判の「もののけ姫」を観て和んだが、今日は「悪魔のいけにえ」で戦慄。「悪いけ」は僕の心のベスト10～映画部門では常にトップにランキングされている超名作だ。ちゃんと映画館で観るのは初めて。劇場で観るとまた印象が違います。画面が大きいのはもちろんだけど、暗闇に映る光の影っていうところが幻影感を高め映画の『飛び』を強めるんだな。ちなみに「悪いけ」以外のランキングは「ロボコップ」「ザ・フライ」「狂い咲きサンダーロード」「爆裂都市」となっております。

8月某日

夏だから海に行く。しかし、水着を忘れてしまって、一日中、海の家でゴロゴロ居眠り。これはこれで、なかなかいい。

8月某日

東京都現代美術館で細野晴臣プレゼンツ「デイジーワールド」のイベント。パシフィック231（注5）の演奏が会場の雰囲気にマッチしていて、とてもいい感じだった。会場で偶然、音楽家の浅野達彦氏（注6）に会う。浅野氏には新作の音楽を担当してもらうことになっていて、もうすぐ仕事が始まる。きっと凄いいいものになるでしょう。期待！

8月某日

新作の状況。現在はプロトタイプバージョンを制作している。今まで、個別に行っていた実験を企画に沿った形で組み上げてみて、全体のイメージを確認するのが目的だ。あと、技術的な検証。今のところ大きな問題もなく順調だ。今日は、主人公のキャラクターが初めてマップ上に現れて大笑い。かなりの手応えアリ。

(注1) ケミカルブラザース…今をときめくデジタルロックの立役者。電波少年にも使われてる。(注2)「ビット・ジェネレーション97」…'97年12月14日まで開催中。会場は名古屋NTTマルチメディア情報館PLA-NET。http://www.namos.co.jp/PLA-NET/BG97/ (注3) レインボー2000…富士山のふもとにある遊園地、日本ランドで開かれたテクノのイベント。今年は2回目。(注4) THE ORB…アンビエントテクノの巨匠。実は「アクアノート」

イラスト：KAZUTOSHI.IIDA

第六回

株式会社パリティビット代表取締役社長

薗部博之氏

僕にとってゲーム作りが最高のゲームなんです

「ベストプレープロ野球」「ダービースタリオン」の2大ヒット作を生み出した薗部博之氏。ルール制作の職人の軌跡を追う。





良くノートに組織図などを書いて遊んでいました

編集部（以下編）：薗部さんは今おいくつでいらっしゃるんですか？

薗部：36歳です。実家が茨城でかなり田舎でした。

編：じゃあ小学生の頃は？

薗部：外で虫を捕ったり秘密基地を作ったり。家が学校から遠かったので、学校帰りに家に帰らずそのまま遊びに行ったり、友達の家に寄ったりして。

編：秘密基地には自分だけの世界という魅力がありますよね。

薗部：架空の世界を構築するようなことが好きで、良くノートに組織図なんかを書いて遊んでました。他に鉛筆と消しゴムで野球ゲームを作って成績をつけていったり、ゴルフゲームを作って友達間でスコアをつけたり。1回で終わるんじゃなくて、長期的にやろうとしていましたよ。

編：それは成績などのデータ的な物が面白かったんですか？

薗部：数字が積み上がっていく楽しさというのはありますね。遊んだ分だけ数字が積み上がっていくというか。将棋なんかも好きだったんですよ。教室で将棋連盟なんかを作って対戦してました。

編：将棋でも何でもそうですが、ちょっとルールを変えただけで全然別のゲームになることって良くありますよね。

薗部：将棋には変わり将棋といって色々な面白いルールがあるんですよ。一番面白いのは、対局中に自分の駒の下に別の駒が並ぶと、その時だけ駒の動きが下の駒の物になるというルール。例えば開始時には歩の下に角があって、その下には桂馬がありますよね。この場合歩が角の動きになって、角は桂馬の動きになる。そうなると一手毎に駒の特性が変わるから、将棋の定跡などが全然関係なくなる

んですね。
編：それはご自身で友達を集めて遊ばれるのですか？
薗部：そうですよ。人に楽しんでもらうことが好きだったんですね。
編：スポーツなどはされましたか？
薗部：中学の時は卓球をやっていました。卓球にはシャドウトレーニングというのがあって、こっちに球が来たらこうクロスに返して回り込んでスマッシュで返すとか。そういうパターンを頭の中で数多くシミュレートするわけです。もちろんその通りに行くわけじゃないですけど。
編：その辺の計算と偶然のあやみたいなものはあるんでしょうね。
薗部：ありますよ。やっぱり最終的には技術じゃないんですよ。精神力ですから。僕はここ一番という時に弱かったですね（笑）。
編：勉強はお好きだったんですか？
薗部：算数や数学は好きだったんですよ。小学校3年生の頃、何かの本でものさしとコンパスがあれば大抵の数式が証明できるみたいなことを読んだんですね。そういった数学のシンプルさが好きだったんでしょうね。
編：ギリシア数学ですね。数学的な美しさはゲームデザインにも共通する物がありますね。
薗部：元がプログラマーですからね。プログラム的な美しさはやはり求めますよ。複雑な物を複雑に表すと、その範囲の複雑さしか出ないから、大体駄目なんですよ。だから外に広がるような複雑さというのは、やっぱり単純なものから作らないと駄目ですね。
編：RPGなども面白い物は枠にほころびがあって、そこが魅力だったりもしますね。
薗部：そのはみ出しにシステムがどれくらい耐えられるかという問題もあるんです。耐えられないとバグになりますから。自分でも予測がつかない物をどう入れるかにかなり意識していますね。



ジャンピュータとトロンに大きな影響を受けました

編：大学はどちらに進まれたんですか？
薗部：早稲田の機械工学科なんですけど、全然勉強しなかったですね。とりあえず学校に行って面子探して雀荘に行くとか。学生時代はほぼ麻雀しかしませんでした。
編：コンピュータには触られなかったんですか？
薗部：その頃はコンピュータについて何も知らなかったんですよ。まずプログラムという概念が分からなかった。ゲームセンターでインベーダーなどを遊んだりもしましたが、あれも全部機械が表示させているんだと思っていたんです。
編：それがなぜプログラマーに？
薗部：当時ゲームセンターでジャンピュータ（'88年、三立技研／アルファ電子）という麻雀ゲームを見て驚いたんです。一応コンピュータが考えているように見えましたからね。それで初めてソフトウェアという概念を知った。もう一つのきっかけが「トロン」。あれを見てプログラマーという職業があることや、コンピュータの仕組みというのが一気に把握できたわけなんですよ。じゃあとにかくプログラムを書こう、ということでパソコンを買ったんです。
編：当時は8ビットパソコンの乱立期でした。
薗部：PC-88などもありましたが、モニター込みで30万円と、非常に高いんですよ。その時に比較的安いFM-7が出たんで、それを買ったんですね。実はその前にカシオから結構手頃なパソコンが出て、そっちも良いなと思っていたんです。その時にカシオのほうを買ってたら、後々大変なことになってましたね（笑）。FM-7の発売があと2週間遅れていたら、ベストプレーもダビスタもなかっ



薗部氏が馬主の2頭。それぞれスタープログラマー号とベットモアマネー号。

たんじゃないかと（笑）。

編：でもFM-7は名機でしたね。CPUにモトローラの6809を積んだ機械として、NECとは独自の文化を作っていました。

薗部：グラフィックの描画速度が無茶苦茶速かったんで、BASICでいくらでもゲームが作れたんですよ。88などを買っていたら、最初からマシン語が必要だっただろうし、それはもうハードルが高すぎますから。その後マシン語を覚えてからも、2つあるCPUを並列で動かすなど色々な技があって。いまだに僕はZ80をCPUと認めていないんです（笑）。



中日の何も考えてない攻撃野球が好きですね

編：その後アスキーにゲーム制作で入られて。ずっとFM畑だったんですか？

薗部：ええ、FM-77AVまでずっと富士通でした。AVでいまだに僕の最高傑作と自分では思っている「アムノーク」というゲームを作ったんですが、実は全然仕事がなかったんですよ。FMシリーズのゲームを作っても売れないし。会社も辞めようと思っていたんです。その時、だったらファミコンをやってみないかと言われて、ファミコンに移ったんです。だから最初はMS-DOSの知識とかまるっきりなくて苦労しました。開発機材も揃っていなくて、「ベストプレープロ野球」はワープロのオアシスで仕様書を書いたり、ゲームデザインをしたんです。

編：野球を題材に選ばれたのは、やはり野球がお好きだったから？

薗部：そうですね。茨城という場所柄もあって周りがみんな巨人ファンですから、逆にアンチ巨人だったんです。そうすると何となく阪神ファンになるじゃないですか。でも昭和48年の最終戦で阪神が中日に負けて巨人のV9を阻止できなくて、翌年も巨人のV10を阻んで優勝したのは中日だった。それからずっと中日ファンなんです。特に鈴木孝政が好きでした。

編：じゃあ野球が一番面白かった時期を生で見られていたんですね。

薗部：どうでしょう。逆に一番面白くなかったのかもしれないですが（笑）。

編：好きな監督はどなたですか？

薗部：昔中日の監督をしていた近藤監督が好きでしたね。発想が若いんですよ。初めてピッチャーの分業制を言い始めたのは近藤監督だったんです。だから昔はセーブ王は星野仙一を始めとして中日から多く出た時期があった。しかもアメフト野球とか言って、攻撃と守備も分業制にしたんです。7回くらいになると守備固めで選手を総入れ替えしたんですよ（笑）。

編：サッカーはいかがですか？

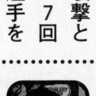
薗部：好きですね。鹿島アントラーズのファンなんです。攻撃サッカーが好きなんですね。

編：先日ベルディ川崎の試合を見たのですが、ラモスが全然走らない割に、ボールが来る場所に必ずいて驚きました。

薗部：サッカーってテレビで見るとボールを持っている所しか映さないじゃないですか。でもボールを持っていない人がどういう動きをしているかに興味がありますよね。FWなどもボールが来るところで待っているセンスが重要なんですよね。

編：スポーツ全般がお好きなんですね。やはり戦略的な部分がお好きなんですか？

薗部：そうですね。でも中日の何も考えない攻撃野球も好きなんですが（笑）。7点取られても8点取って勝つみたいな試合も、見ていて気持ちが良くて好きなんです。



ギャンブルの王様はやっぱり競馬ですよ

編：それで「ベストプレープロ野球」を作られて。その次が「ダービースタリオン」でした。

薗部：友達に競馬好きがいて、じゃあ一緒に競馬でも見るかという感じで、競馬場に行ったのがきっかけですね。

編：ギャンブルはお好きですか？

薗部：好きですね。人生がギャンブルですから（笑）。

編：一番のギャンブルというのは？

薗部：競馬ですよ、やっぱり。人それぞれの賭け方があるというか、予想にセオリーがないでしょ。そういう意味では一番懐が広いんじ



薗部博之（そのべ・ひろゆき）
株式会社パリティビット代表取締役社長。代表作「ベストプレープロ野球」「ダービースタリオン」シリーズ。最近では鹿島アントラーズの相馬選手にご注目とか。「相馬は良いですよ。サイドから上がって行ってのパスが必殺技ですから」

ゃないですかね。

編：ダビスタも懐が広いですね。競馬ファンが血統などでマニアックに楽しめるし、競馬の知識がまったくない素人でも楽しめる。

薗部：別に競馬を突き詰めようとして作っているわけではなく、ゲームとして作っているので、実際の競馬とはそれほど結びつかないですけど。ただ実際シンプルに作ってあるので、誰もがそれなりに楽しめるんじゃないでしょうか。その辺のバランスは難しいですね。まあ競馬自体がそういうものかもしれません。

編：ではこれからのご予定などはございますか？

薗部：野球と競馬の2つしか作ってないですから、また違う物も作ってみたいなと。

編：その中でも、やはりルールを作る人という印象がありますね。

薗部：そうですね。昔のサッカーの本などを見ていると、フォーメーションがどんどん変わっていって面白いんですよ。最初は横一列にFWが9人が並んでいて、GKの前にスウィーパーが一人いるだけなんですね。それがどんどんFWが少なくなっていって、今では1トップも珍しくなくなった。あと、ラグビーもただボールを前に持って行くだけの非常にシンプルなルールなんですけど、唯一自分の前方にいる味方にだけはボールを投げてはいけないんですよ。これを一回だけ投げられるようにしたらアメフトになった。一つルールが加わるだけで、全然違うゲームに進化するわけだから、面白いよね。

編：一つのルールを生かす為に戦術が変わっていくわけですね。他にもスポーツには、観客席でヤジを飛ばしたりビールを飲んだりと、ゲームの外側も含めて様々な魅力があります。

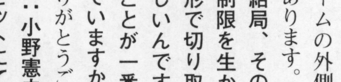
薗部：結局、その中でもテレビゲームの制限を生かして、素材をどういう形で切り取るかというところが楽しいんですね。僕はゲームを作ることが一番楽しいゲームだと思っていますから。

編：ありがとうございました。

（聞き手：小野憲史／9月10日　パリティビットにて）

◆◆作品紹介◆◆ ダービースタリオン

ダビスタの愛称で有名な競走馬育成シミュレーションゲームのシリーズ最新作。馬の生産から調教、出走、投票まで競馬の世界を満喫できる。今回のPS版はシリーズ最大のボリュームのうえ、CD－ROMメディア特有の読み込み時間を極力感じさせない作りとなっており、操作性の良さを誇っている。お任せ厩舎の機能もさらに向上し、初心者からダビスタフリークの幅広い層の期待に応え、150万本を数える大ヒットとなった。



最終コーナーからの立ち上がりなど細かい作り込みが光る。

緊急レポート

今、美少女ゲーム業界を蝕むもの

「VIPER DiGitaLイラストレーションズ」。美少女ゲームメーカーのサイレンスが発売したCGイラスト集である。ヘアー描写を含む作品が販売されている中で、この作品に修整がかけられた理由とは。倫理審査の実像を探る。

先日、美少女ゲームメーカーの(有)サイレンスから、ソニアブランドで「VIPER DiGitaLイラストレーションズ」というCGイラスト集が発売された。その内容はサイレンスのパッケージ及び販促用に使用したイラスト集である。その中の一部に「コンピュータソフトウェア倫理機構の指示によりオリジナルのイラストに修整を施してあります。オリジナルのイラストはコンパス刊の書籍『ソニアイラストレーションズ』には問題なく収録されていますので、そちらでお楽しみください」と解説の加えられた物がある。オリジナルの書籍と見比べると、ヘアー描写にモザイクがかけられていることがわかるだろう。しかしCD-ROMによる美少女のヘアーCGイラスト集は、他社から既に発売されているのだ。これは一体どういうことなのだろうか。



ヘアー描写を含むCGイラスト集は既に発売されている(写真は「全国制服美少女グランプリvol.5イーストエリアファイナル」リセアン発売)。

編集部ではサイレンス代表取締役社長中村氏、及び複数の業界関係者から詳しい事情を聞くことができた。それによると次のような

あちらのソフトがOKでこちらのソフトは不可?

倫理の問題は難しい。何が猥褻かの基準は時代と共に変化することに加えて、昨今ではメディア間でも表現の幅に格差がある。紙媒体では周知のヘアヌードも、映像上ではまだまだ修整が施されている現状もある。しかし、倫理審査が公正ではなかったり、一部の恣意的な力によって運営されているのなら、問題はまた別の物になるはずだ。

今、美少女ゲーム業界を蝕むもの

経緯があったという。

発端は5月。自社の販促イラストなどを納めた書籍「ソニア・イラストレーションズ」をコンパスから発売したサイレンスは、同時にCD-ROMによるCGイラスト集も作成し、サンプルCGを審査のためにソフ倫に提出した。ところがソフ倫から一部のCGにヘアー描写及び男性器が確認できると審査が通らなかったのである。そのため中村氏は当該CGにモザイクを施して発売することを決定し、その旨を美少女ゲーム雑誌「パソコンパラダイス」7月号で広告として掲載した。

ところがその号が発売されると、ソフ倫から「審査結果を外部に公表し、かつソフ倫審査体制及び審査結果を軽んじ、揶揄した」という理由で、7月23日に開かれるソフ倫理事会に出席し広告掲載の経緯を説明する要請を求めるFAXが届いた。

中村氏はこの件について広く流通各社及びマスコミに状況を知ってもらうために、理事会ではなく同日開かれる全国流通懇談会（注）への出席を要望した。全国流通懇談会とは、ソフ倫の運営に対して流通顧問及び全国の流通各社が第三者的な立場から助言を行う場所である。また美少女ゲーム専門誌各社への出席も求めた。その結果全国流通懇談会への出席は認められなかったが、理事会にマスコミ各社が出席することにはOKが出たのである。

「ヘアー描写について、まず書籍で問題がなく、またCD-ROMでも他のメーカーからヘアー描写のあるCGイラスト集が発売されている現状があります。だからユーザーも当然オリジナルのままでCD-ROMになるだろうと期待しているわけです。ところが修整を施さざるを得なくなった。当然指示には従いますが、それをユーザーに伝える必要がありますよね。だから広告を出稿したんです。また倫理基準の現状についてデジタルメディア業界全体で考えてほしくて、媒体や流通の方々への出席も求めたんですね」（中村氏談）。

またヘアー描写に修整指示が出たことについては、「ソフ倫からは猥褻性を感じさせる物についてはヘアー描写は不可との説明を受けました。何が猥褻かは主観の問題ですし、ソフ倫の審査は重要だと考えていますから、指示には了承しています」とのことだった。



「VIPERデジタルイラストレーションズ③」ヘアーにモザイクが施されている。



同じCGが「ソニア・イラストレーションズ」ではオリジナルのままで掲載されている。

ソフ倫の一方的な取材誓約書の提示

この時点で弊誌にもサイレンスから理事会出席要請があり、編集部では取材を兼ねて出席する旨をサイレンスを通してソフ倫に報告した。ところがその後ソフ倫から、取材に際してゲラ稿提出と修正を義務づけるなどの誓約書が届いたのである（次項参照）。しかも提出期限は誓約書が届いた当日の午後3時と記されている。編集部では早速この誓約書の提出義務についてソフ倫に電話をかけた。ところが担当者は外出中で、戻るのが午後1時だという。1時を待って再び電話。その理由を聞いた。以下はその内容である（一部抜粋）。

編：なぜ取材申し込み誓約書を出

VIPER DiGitaL イラストレーションズ ①～⑤ [ETC]　メーカー：ソニア／機種：WIN／価格：¥3,800／発売日：'97年5月23日

す必要があるのですか？
担当者：取材の場合は誓約書を頂くのが決まりとなっておりますから。
編：その決まりの意図は何ですか？
担当者：文章中で書かれてあることですべてなんですが。
編：文章を読んでも理解できなかったので、具体的にどの部分に理由が書かれているのか教えていただけますか？
担当者：これに関しては理事会で決まったことで、事務局はそれについて説明する立場にございませんので、ちょっとご遠慮させて頂きたいのですが。
編：誰なら理由をお答えいただけるのですか？
担当者：事実上、理事だと思いますが、ただ私のほうでは直接お電話されても困りますし、一応その旨があったことはお伝えします。
編：では2時までに理事の方に連絡して、納得のいく理由を報告していただけますか？
担当者：わかりました。2時にお電話いたします。

（この間約30分）

ところが2時15分になってもソフ倫から連絡がこなかった。そこで編集部から再びソフ倫に電話をかけてみた。

編：ゲーム批評編集部と申します。
別の担当：担当の者が接客中ですので。先ほどの誓約書の件ですね。やはり先ほどの文章の通りだということなのですが。
編：何故ですか？ 具体的にどの部分なのか教えていただけますか？

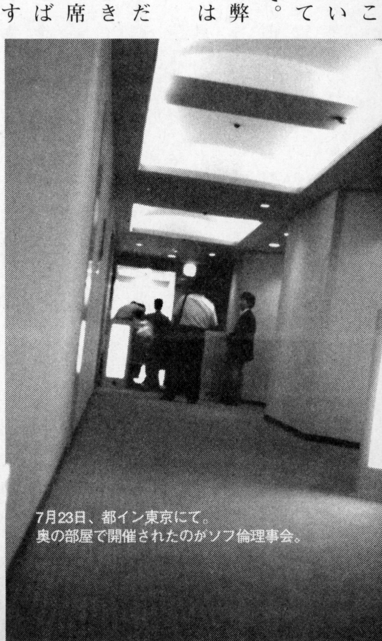


「虜」より（ディーオー）。規程では、「放尿、排泄などの直接描写も同様の処理をする」と明記されており、放尿自体にも修整を義務づけているが、このシーンでは修整はされていない。なお、一般的にモザイクなどの薄さは売り上げに直接影響することが多い。

別の担当：こちらはそういう形で頂いておりますので。
編：それは弊社の方針ではありません。
別の担当：だから納得できなければ出席されなければ良いわけですよね。
編：それは正式なコメントですか？
別の担当：いえ、そういうわけではありませんが、ただこちらとしては書かれてある物がすべてですので。
編：それは事務局としてあまりに無責任な発言ではないですか？
別の担当：ですから、一応こういうことですので、すみませんがよろしくお願いします。
編：それはどういうことですか？
別の担当：失礼します。

そこで先方はガチャンと電話を切った。押し問答の時間約15分。

その後弊誌は当日に取材を決行したが、受付で取材申し込み誓約書を出していなければ取材はできないと再度断られた。取材拒否を受けたのだ。



7月23日、都イン東京にて。
奥の部屋で開催されたのがソフ倫理事会。

役員メーカーのソフトの方が審査が甘い現状

その後理事会はどのように進んだのだろうか。中村氏は次のように語る。

「理事会側は審査理由を公表したことが悪いの一点張りで、理由も定款にそう書いてあるからだと言うんですね。でもなぜ審査理由

平成９年７月１６日

コンピュータソフトウェア倫理機構

理事会への取材について

ゲーム雑誌編集部　各位

コンピュータソフトウェア倫理機構
理事長　酒井道子

拝啓　貴社ますますご清祥のこととお喜び申し上げます。

さて、当機構加盟会社㈲サイレンス・中村謙一郎様より平成９年７月２３日の当機構理事会に貴社が取材をされる旨、ご連絡を頂きました。

この件に関しまして、本来非公開の当理事会ではありますが、実は㈲サイレンス側がパソコンパラダイス７月号誌上広告にて、当機構の審査結果の一部を公表し、その内容で当機構を揶揄するようなことがありましたので、㈲サイレンスにその広告掲載に至った経緯をお聞きした上、今後の㈲サイレンスに対する措置を検討する場を設けた訳であります。

その会議に出席を要請しましたところ、㈲サイレンス側より各雑誌社の皆様に第三者として立ち会って頂き、その上で話し合いを持ちたいとのご連絡を頂きました。

また、それに伴い㈲サイレンス側は同日16時より開催される流通懇談会への出席も希望してまいりました。

当機構では本来理事会及び流通懇談会は非公開を原則に致しておりまして、第三者の出席はご遠慮願っておりました。

また、案件が違反行為を行ったと思われる加盟会社に対する質問及び申し開きの場という性格もありまして当機構側よりいたずらに各雑誌社様へこの案件を公表することはいかがかと思い出席要請は致しませんでした。

そのため、㈲サイレンス側より各雑誌社へ直接出席要請を行うように申し上げた次第であります。

理事会を公開するにあたり、当機構理事会では、各雑誌社様には別紙「取材申込誓約書」を出席予定の方に、記名・捺印して頂き、下記回答期限までに当機構事務局までご返送して頂くことにしました。

更に、流通懇談会に関しましては当機構はメーカーのみが会員となれる組織の性格上顧問流通にご意見は伺うことはありましてもその指示で物事を決定したことはありませんし、出席者も限定させて頂いておりました。

ご存知の通り、各役員はメーカー出身者でありまして取引上関係がある流通様から強くご指示が出た場合、判断に偏りが出る場合があるかと考えております。そのような訳で、流通様には事情ご理解賜りあくまでオブザーバーとしての出席であり、発言は控えて頂きたい旨をご了承頂くこととなりました。

つきましては事情ご理解の上、各雑誌社様には別紙「取材申込誓約書」を下記回答期限までにご返答いただきたく伏してお願い申し上げます。また、誠に勝手ながら、ご返答無き場合は当日の理事会へのご出席はご遠慮頂きたくご了承願います。まずは要件のみ申し上げます。当日のご出席をお待ちしております。

敬具

記

＜ご回答日時＞
平成９年７月１８日（金）ＰＭ３：００までにご回答願います。
＜理事会開催日時＞
平成９年７月２３日（水）　ＰＭ３：００～３：３０
都イン東京　２階　都の間（西）
東京都港区三田３－７－８　TEL.03-3454-3111

以上

FAX.03-5442-0038/03-5442-0055

コンピュータソフトウェア倫理機構

取材申込誓約書

当社は、コンピュータソフトウェア倫理機構（以下貴機構という）理事会に取材を申し込むにあたり、下記の事項を遵守します。

１．今回の貴機構理事会取材にあたり、当社発行雑誌に記事等を掲載する場合は、貴機構へ事前に余裕を以ってゲラ稿を提出し、貴機構より修正指示が出た際には、速やかに修正に応じます。

２．取材当日、カメラの撮影、会議の録音等は別途申込をし、無断で行いません。

３．取材当日、貴機構が議事録作成のための録音及び速記を行うことに異議申し立て致しません。

４．会議終了後、貴機構が作成した議事録に、出席者全員が必ず記名・捺印致します。

以上に記載された全てを遵守し、万一当社が遵守しない場合、その理由の如何を問わず、当社に貴機構が抗議若しくは法的措置を取られたとしても、当社は貴機構へ異議申し立ては致しません。

以上

平成　　年　　月　　日

コンピュータソフトウェア倫理機構
理事長　酒井道子　宛

取材名　　コンピュータソフトウェア倫理機構理事会ソニア案件
取材日時　平成９年７月２３日（水）ＰＭ３：００～３：３０
取材場所　都イン東京　２階　都の間（西）

御社名（雑誌名）：
部署　：
御出席者名　：　　　　印
御連絡先　：

ソフ倫から編集部に届いた取材申し込み誓約書。この文章を読む限り、ソフトメーカーが役員である以上流通から指摘を受ければ判断に偏りが出る可能性があるとしている。ではなおのこと、ソフトメーカーが役員になるべきではないとの声も少なくない。

を公表できないのか、なぜそこまで閉鎖的になる必要があるのか、わからないんです」（中村氏談）。

理事会は終始ディーオー佐藤社長が中心となって進行。佐藤社長は弊誌15号で報道した通り、ソフ倫設立の中心的役割を果たした人物だ。中村氏がソフ倫理事長であるアクティブの酒井道子さんに直接質問したところ、「質問の指名は受け付けられません」と酒井さんから返答される一幕もあったという。

しかし、その一方で現在倫理規定に抵触する作品が審査を通り、流通している現状がある（写真参照）。しかも、役員メーカーの作品にその傾向が強い。そこで中村氏は、修整については了承したが、その一方でこうした現状について当該ゲーム画面カラーコピーを配布するなどして説明し、理事会に回答を求めた。ところが佐藤社長は、「役員メーカーの作品は他の作品よりも審査を厳しくしている」と回答しただけだった。結局サイレンスに対する処置はうやむやのまま、理事会は閉幕したという。

その後開かれた流通懇親会でもこの話題は取り上げられたが、そこでも同じコメントが繰り返されるのみで、処置はうやむやのままに終わった。

9月15日現在でサイレンスの処置は公式にはまだ決定していない。また、なぜ審査結果を公表してはならないかの理由についても明確にはされていない。

注：全国流通懇談会：ソフ倫組織は大きく加盟メーカーの代表理事で構成される理事会、実際の審査を担当し運営窓口となる事務局、流通会社の代表である流通顧問から構成されている。このうち流通顧問は第三者的な視点でソフ倫の運営に助言を与えるために存在しており、流通顧問と全国の流通各社が集まり、年に２回開かれる全国流通懇談会と、流通顧問のみで開かれる月１回の流通部会が設けられている。

倫理審査に関する意識とは

ソフ倫の現状を加盟メーカーはどう捉えているのか。また倫理審査のあるべき姿とは。

メーカーの半数がソフ倫に不信感

こうしたソフ倫の現状について加盟メーカーはどのように考えているのだろうか。そこで編集部ではソフ倫加盟メーカー146社を対象に無記名のＦＡＸアンケートを行った。有効回答数は58社。回収率40％という低い結果に終わった為、現状を正確に示しているとは言い難い。しかし参考意見の一つとして重要だと考え、掲載するに至った（下記参照）。

まず一読して驚くのは加盟メーカーのソフ倫に対する不信感の高さである。問1、問3、問4共にソフ倫に対する不信感が約半数を占めている。主な意見を見ると、「自主団体ではあるが必要性はあります。しかし社団法人ではないので社会的に認知されていない現状は改善の余地あり」

「倫理に関する問題が実際生じたときに、機構がどのような対応を行なうかが不明瞭な限りは不安といわざるを得ません」

「担当者次第でＮＧとなる事が多い。修整しろと言われた個所を何もせずに再審にかけたところスンナリ通った。担当者が違っていた」

「審査が甘いと売り上げに直結するので公正な審査を求める」

「芸術とアダルトの境界が不明」

「ソフトメーカーが他社ソフトを審査すること自体に公正感があるのか、という根本的な疑問がある」

またビデオＣＤなど実写系のメーカーからは、「ビデ倫、映像倫、映倫などの他の審査団体との関係をはっきりとさせてほしい」といった声が挙がった。

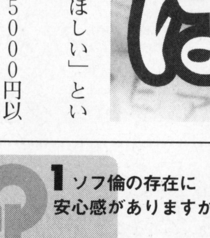
また、ソフ倫では5000円以上のソフトには1枚23円、5000円未満のソフトは1枚15円のシールをソフ倫から購入して貼ることを義務づけ、このシール代と年会費がソフ倫の主な財源となっている。この代金については、純粋に高い、安いというよりも、現在のソフ倫の運営と比較しての判断が多かったようだ。また収支決済が不明瞭な為に判断のしようがないとの声も聞かれた。

一方ソフ倫以外の審査機関に対しては、「納得のいく活動で、流通各社もその審査機関を認めるようなら、十二分に検討するに値すると思う」「審査団体の数がむやみに増えることは賛成できない」

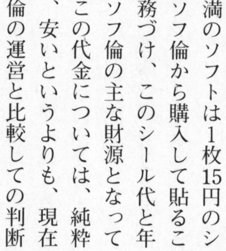
ソフ倫加盟メーカーアンケート

146社送付
有効回答数58社
回収率40％

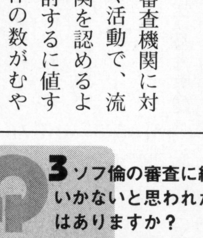
Q1 ソフ倫の存在に安心感がありますか？



Q2 今までにソフ倫の総会に出席されたことはありますか？



Q3 ソフ倫の審査に納得がいかないと思われた経験はありますか？



今美少女ゲーム業界を蝕むもの

など賛否両論があり、内容による と判断を留保する声が多かった。

　また総会出席経験については半数が出席経験がないと答え、役員理事になる意思については7割がNOと答えている。これについては「遠隔地で日程が合わなかった」「役員理事に時間が割けない」との声が多い。

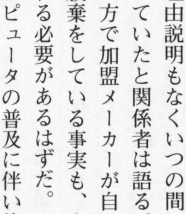
　こうした業界の声を、私たちはどのように捉えればよいのだろうか。現状ではソフ倫の審査に疑問があり、弊誌15号で報道したとおり、ディーオー佐藤社長を始めとした一部の恣意的な組織になっていると言わざるを得ない。

　今回の取材中、「任意団体なのだから我々のやり方に反対するのなら脱退してもらって結構」との姿勢が目立つとの声が多く聞かれた。今回の取材拒否もその意識の現れといえる。確かにそう発言するのは自由だろう。しかし、ソフ倫を巡る現状が大きく変化している中で、いつまでも自分の権力世界に閉じこもっている場合でないことは明らかだ。インターネットを介して無料でH画面がダウンロード可能となり、ビデオCDなど実写系の作品も増加する中で、いつまでも98美少女ゲームの団体という古い意識に閉じこもっている場合ではない。

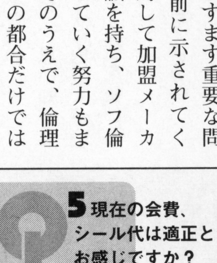
　また、現状の改革の為にはソフ倫加盟メーカー各社の意識改革も必要だ。「ソフ倫の審査は通行税のようなもの」といったアンケートも中には見られたが、こうした意識が大多数のメーカーにあるのではないだろうか。ソフ倫総会への出席率と役員理事への意思を見てもそれは明らかだ。規程では総会はソフ倫の最高意思決定機関と定められ、年に1回加盟メーカーに参加意思確認の案内が送付されている。しかし、その案内には出席又は欠席の項目しかなく、欠席の場合は自動的に議長委任になっている現状について、改めて考え直さなければならない。現状では出席者が過半数に満たず、議長すなわち理事会の議事案が何の議論もなく可決されている。サイレンスの件で問題になった「審査結果を外部に公表してはならない」という定款も実は明記が存在せず、何の理由説明もなくいつの間にか決まっていたと関係者は語る。だが、一方で加盟メーカーが自らの権利放棄をしている事実も、また問われる必要があるはずだ。

　コンピュータの普及に伴い倫理問題はこれからますます重要な問題として我々の前に示されてくる。この問題に対して加盟メーカー自身が問題意識を持ち、ソフ倫を内部から変革していく努力もまた必要だろう。そのうえで、倫理審査にはメーカーの都合だけではなく、人権意識や世の中の流れを普遍的に見据えた幅広い意識が必要になる。これに対応していくためには、やはりメーカー自身がソフ倫を審査・運営するのは無理があるのではないだろうか。ソフ倫は任意団体から脱却し、外部の血を入れたうえで、運営側とメーカー、それに支援・賛同する流通、小売店など、それぞれの立場が明確に分かれた公的な組織となり、広くデジタルコンテンツという視野から包括的な審査運営を行なう団体に進化することを期待する。

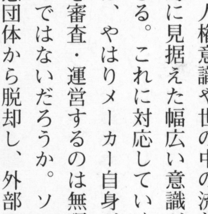
Q4 ソフ倫の審査に公正感をお感じですか？



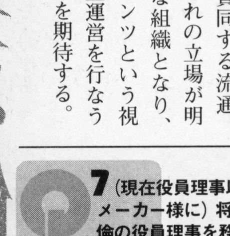
Q5 現在の会費、シール代は適正とお感じですか？



Q6 ソフ倫以外に審査機関があった場合、そちらで審査を受ける意思はありますか？



Q7 （現在役員理事以外のメーカー様に）将来ソフ倫の役員理事を務められる意思はありますか？



ただし無回答＝役員理事メーカーかは無記名の為に不明

Shooting Mortar!

平和島ミチロウPRESENTS シューティング迫撃砲

第九弾「サンダーフォースV」

第一話　闇と月光

「さて、そろそろ『迫撃砲』を書こうかな。今回は何を取り上げようか……うーん、その前に『ダンジョンキーパー』で遊ぼう」

「けっ、だから貴様は甘チャンなんだぜ！　平和島ミチロウ！」

「!?だっ、誰だ！」

「貴様のような根性無しがシューティングコーナーを担当しているのが気に食わない者だ！」

「……一体、何をしに来たのだ」

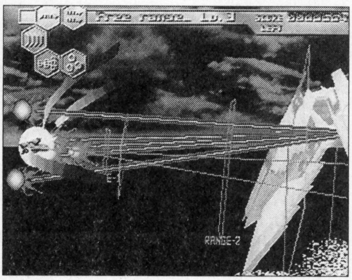
「いいから黙って、こいつを受け取るがいいぜ！」

「これは……」

「貴様が愚かにも見過ごしていた傑作シューティング『サンダーフォースV』だぜ！　ほら、とっととプレイするがいいぜ！」

「よ、よし、分かった。プレイしてみよう……」

（ゲームプレイ中）



演出面には鬼気迫る凄さを感じます。

「おお、これは何という……!!」

「目が覚めたかい、坊主！　あまりの良い塩梅に言葉も出ねぇか！」

「う、うむ。『サンダーフォース』シリーズを継承しつつ、驚くべき進化を遂げたシステムが素晴らしい。ポリゴンを使ったキャラクターの動きも見事。ゲーム構成や演出など、タイトーシューティングに劣らぬダイナミズムに溢れている！　プレイしても、見ているだけでも楽しめる手応え充分の作品だ。これぞ新世代ＳＴＧ！」

「ゲームとしての面白さだけじゃないぜ！　洗練されたデザイン、イメージを掻き立てるサウンド、壮大なテーマを含んだストーリーとエンディング……この完成された世界観を見やがれ！　これを語らずして、シューティングを語るなかれだぜ！」

「近未来ＳＦシューティングは『メタルブラック』が最高峰だと思っていたが、これはそれに次ぐ、いや、それに並ぶ出来栄えかもしれない！　こんな傑作を見過ごしていたとは、一生の、不覚」

「どうだ、己の無力さ、思い知ったか！　これを機に一から出直すがいいぜ！　ちょっとでも気を抜いたら、また襲撃に来るぜ！」

「待て！　お前は何者なんだ!?」

「……さらばだぜ！……」

「……去ってしまったか。奴は一体……」

（第一話・完）

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれのゲームライター兼エセ詩人。最近はＳＦ小説がお気に入り。一番のヒットは、某アニメで有名になった「世界の中心で愛を叫んだけもの」（ハーラン・エリスン著）ですね。
E-mail 〈michirou@ya2.so-net.or.jp〉

ANIME アニメがすごい!?

第三回●●●●●●少女革命ウテナ

昔出会った白馬の王子にあこがれて学ランに身を包む男装の少女、天上ウテナが、ふとしたはずみで「薔薇の花嫁」姫宮アンシーを助けたことで彼女とエンゲージするハメになり、「デュエリスト」と名乗る学生たちとの決闘に巻き込まれていく本作は、前衛的な演出が目立つ意欲作である。その耽美な世界観は、薔薇が随所にちりばめられた様式美的な意匠で彩られ……。…嘘。このアニメでは「世界観」解説なんて一面的な捉え方にすぎない。ま、特異性を示す一端にはなるか、と思って。

設定からも電波の漂うこの「ウテナ」、人気の本質とも言える演出はさらにエキセントリック。影絵は使うし、決闘場面ではアングラな合唱が流れるし、ヒロイン・アンシーはお菊人形

サンダーフォースV［STG］　メーカー：テクノソフト／機種：セガサターン／価格：¥6,800（通常版）¥7,800（スペシャルパック）／発売日：'97年7月11日

復讐［AVG］　メーカー：CROWD／機種：PC-9801／価格：¥7,800／発売日：'97年5月23日

ADULT GAME ESSAY

エロの星の
タロの下に

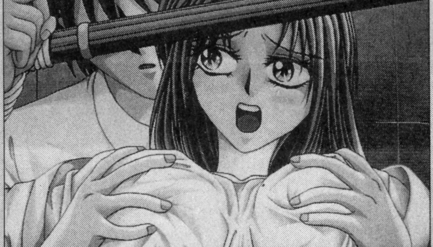
南敏久

第12話（欠番）
復讐

残暑キビシイ折も折、皆様いかがお過ごしでしょうか。最近はいじめがブーム!! というか問題になってますね。TVじゃ髭ヅラの球蹴り野郎がいじめは「カッコ悪い」とか「サイテー」とか訴えてますがそもそもアンタがカッコ悪……っておっと失言。かく言う南サンもおとなしいのとデブちんなので学生時代はちょっとしたいじめターゲットでした。やっぱりちゃんと対応せずに妄想の中でOOの奴は手足斬って人犬に、OOOのケツにはゴボウかなんかブッ刺して……なんてお前スラムキング（©バイオレンスジャック）か!! ってぐらい毎日脳内暴君革命してたのが良くなかったかなあ。そんな南サンも無事に成長して今や社会人（半無職状態）。ある日フラリと立ち寄ったゲーム屋である一本のゲームソフトに出合います。

「復讐」!!

ゲームの主人公はパソコン好きでアニメ好きなオタク野郎。学校では激しいイジメにあい、進学先でもやっぱりイジメられる我が人生最悪の時。もっともイジメてくるのは美人女子四人衆なので人によっては素晴らしき哉人生!! かもしれません。それはともかくイジメ続けられる主人公（イジメの内容も女生徒の前でオナニー、とか女性のデリケートな部分を舐めさせられたり、とかやっぱり人によってはビバ！ カモンな内容）は、このままじゃアカン！ と一念発起、彼女たちへの復讐を計画します。そこから先はもう怒濤の一カ月。秋葉原でパーツ買ってスタンガン作ったり、学校のコンピュータをハッキングしたり……。こんな行動力ある人ならそもそもイジメられないと思うのですが。そして復讐を手助けしてくれる女の子（主人公と一緒にイジメられていた）と主人公は密かな愛を育んでいきます……って納得いかないんですけど。南サンはもっと魔太郎がくる!!（君の家に）的ネガティブパワー爆発、なゲームを勝手に想像していたのですが。ところでこのコーナー読んでる人の中にも程度の差こそあれ被害に遭ってる人がいるかもしれませんけど、目標持って生きていけば隔月刊のゲーム雑誌で連載持てるぐらいにはなりますよ。これホント。



確かに「目には目を歯には歯を」とは言いますが…。

南敏久（みなみ・としひさ）…職業：造形助手&怪獣博士。好きなライダー怪人は海蛇男とシオマネキング。それにしてもまあ人生投げたらアカン（©カネヤン）ですよ。ところでシネマネキングって本当はウミウシか何かの怪人で、キャラ的に弱いか何かの理由で適当にハサミつけてシオマネキにしてしまった…と思っているのですが。

並みに無気味だし、あざといまでに凝った構成で受信者をグリグリ刺激してくれる。

解釈フェチには宗教、記号論、ユング、何でもあり。お嬢様の向きには、主要人物これすべて危うい想いを抱く美形ゆえに自由度が高く、多分全通りいける。受信者と発信者が限りなく近い今、「ウテナ」は下手なゲーム以上にインタラクティブなおもちゃかも。とにかく一度見てみない？「あなたの運命、変わるわよ」…あ、アニメが違った。

（編集部　松平）



美形ばかりのメインキャラ。ゲーム化は？

少女革命ウテナ　テレビ東京系毎週水曜日午後6：00～6：30放映中　


ムショウ'97 秋
7年9月5日(金)10:00～17:00(ビジネスデー)
6日(土)・7日(日)10:00～19:00
(6日(土)は10:00～14:00は高校生以下入場不可)
ノ幕張メッセ(日本コンベンションセンター)

CESAって何だ!?

第2特集

東京ゲームショウやCESA大賞を主催するCESA。その実像はなかなかユーザーに見えてこない。CESAっていったい何なのだろう。







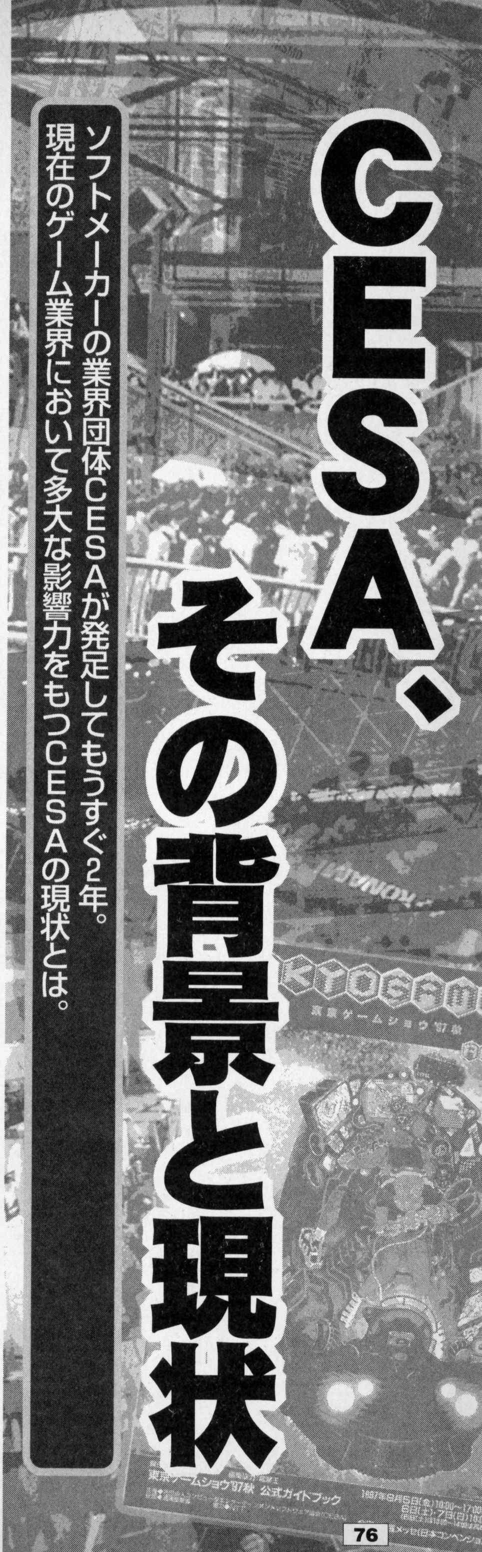
社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）。ソフトメーカー間の交流とゲーム産業の発展を目的としたこの業界団体は、'95年末に発足後、意欲的な活動を続けている。設立後半年で社団法人化を遂げ、東京ゲームショウを主催・運営し盛況を収めるなど、その存在を内外に強くアピールした。ハードメーカー主導で成長を続けてきたゲーム業界が、ソフトウエアの時代に移り変わりつつある象徴として、マスコミ各社の注目を集めたことも記憶に新しい。

だが改めて考えてみると、CESAについて、私たちは何も知らないことに気づかされる。東京ゲームショウの主催・運営、CESA大賞の設定、それ以外にも、CESA倫理規定の制定など、作品制作に関わる分野での活動も多い。今や、CESAがゲーム業界内で大きな存在となっているのはまぎれもない事実なのに、私たちは、東京ゲームショウの団体という程度の認識しかない。

ゲーム産業の発展という理想を掲げるCESA。CESAっていったい何なのだろう。

CESA、その背景と現状

ソフトメーカーの業界団体CESAが発足してもうすぐ2年。現在のゲーム業界において多大な影響力をもつCESAの現状とは。



社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）。'95年11月28日に設立されたソフトメーカーの業界団体である。インターネット上のCESAホームページによると、その目的は「ソフトメーカー同士の協力によりゲーム産業の健全な発展と国民生活の向上に寄与することにある」としている。元々家庭用を中心としたコンピュータゲーム業界には何の規制もなく、各社が独自の判断で活動していたのだが、市場規模が大きくなるにつれて、一社では解決することができない様々な問題が発生してきた。こうした問題をお互いに話し合い解決する場として、CESAは発足したのである。当初は任意団体としてスタートしたCESAだが、'96年8月20日付けで通産省監督下の社団法人に移行。それに伴い役員の数も倍増し、会員は'97年8月21日現在で合計189社にものぼる。

CESAの活動内容は、コンピュータエンターテインメントソフトウェア（主として家庭においてコンピュータなどで人々が楽しむソフトウェア）に関する、以下の5点である。

1・調査及び研究
2・普及及び啓発
3・展示会、研修会、研究会等
4・内外関係機関との交流及び協力
5・その他目的の達成に必要な事業

この目的のために、CESA内部には15の委員会が組織されており、前述の活動内容に沿った様々な活動が行われている。

委員会の具体的な活動内容としてまず挙げられるのが、先日幕張で3回目が開催され、大盛況を収めた東京ゲームショウ。主催・運営はイベント委員会が手掛けてい

CESAの歩み

CESA前史

'85年
コンシューマー・ソフト・グループ（CSG）が発足。共同販促を行い、市場活性化を目指して活動を続けてきたが、CESAの設立に伴って'96年春に発展的解消を遂げた。

CESA概史

'95年11月28日
コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）発足。ソフトメーカー16社により設立され、任意団体としてスタートした。

CESAって何だ!?

CESA組織図 （1997年8月現在）

- 監事 ----- 総会
- 総会 ― 理事 ― 理事会
- 会長／副会長／専務理事／常任理事 ― 理事会、常任理事会、事務局
- 理事会 ― 各委員会：
  - イベント委員会（ハドソン）
  - 海外知的財産委員会（光栄）
  - 企画委員会（コンパイル）
  - 技術委員会（カプコン）
  - 広報委員会（スクウェア）
  - 国際委員会（イマジニア）
  - 財務委員会（テクモ）
  - 渉外委員会（T&Eソフト）
  - 総務委員会（バンプレスト）
  - 組織委員会（エニックス）
  - 知的財産委員会（ナムコ）
  - PL委員会（データイースト）
  - マーケティング委員会（タイトー）
  - マルチメディア委員会（アートディンク）
  - 倫理委員会（ジャレコ）

（　）内は委員長

CESAには15の委員会が設けられており、各委員長は会長会社であるコナミを除く、CESA設立に携わったソフトメーカー15社が務めている。現在理事は32名（会長ほか含む）、監事は3名。理事会または常任理事会における決議が、最終的には総会で、監事や一般会員を迎えて話し合われる。

る。また、企画委員会は「国内で唯一の公正な表彰制度」を標榜するコンピュータエンターテインメントソフトウェアアカデミー大賞（CESA大賞）を制定。通年事業として発展させる考えで、第1回CESA大賞を'97年春の東京ゲームショウにおいて発表した。そして、倫理委員会は'97年夏にCESA倫理規定を制定。ソフトウェア制作に際しての表現内容・表現方法に関する自主規制のガイドラインを定めた。その他の委員会も各々活動を行っている。活発な活動を続けるCESAが、ハードの時代からソフトの時代へと業界が変わりゆく象徴として、マスコミ各社の注目を集めたことも記憶に新しい。

このように、CESAの影響力はゲーム業界において無視することのできないものとなっている。だが、ユーザーからはその姿がよく見えないという声も多い。CESAとは一体何なのだろうか。その具体的な活動内容を追いながら、実像について検証してみたい。

'96年8月20日
通産省から設立認可を受け、社団法人に移行。

'96年8月22日～24日
東京ビッグサイト（東京国際展示場）で、「第1回TOKYO GAME SHOW」を開催。

'96年8月22日
コンシューマとパソコン用ゲームソフトの優秀作を毎年表彰する「コンピュータエンターテインメント・ソフトウエア・アカデミー大賞（CESA大賞）」を創設することを発表。

'97年1月22日
「第1回CESA大賞」のノミネート作品が発表される。

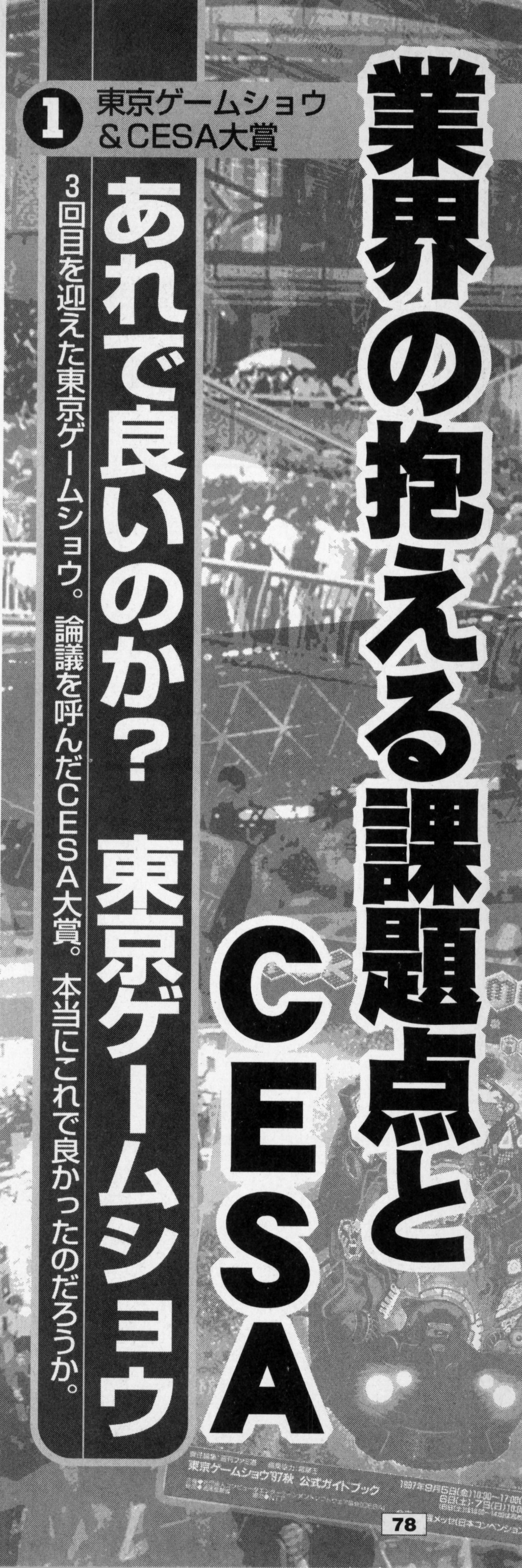
'97年4月4日～6日
「東京ゲームショウ'97年春」を前回同様、東京国際展示場で開催。

'97年4月4日
「第1回CESA大賞」発表。エントリー総数332タイトルの中から一般投票により「サクラ大戦」が大賞に選ばれた。

'97年7月
「コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定（CESA倫）」を制定。

'97年7月
「'97CESAゲーム白書」発刊。

'97年9月5日～7日
「東京ゲームショウ'97年秋」を幕張メッセにて開催。



業界の抱える課題点とCESA

1 東京ゲームショウ＆CESA大賞

あれで良いのか？東京ゲームショウ

3回目を迎えた東京ゲームショウ。論議を呼んだCESA大賞。本当にこれで良かったのだろうか。

大型化が進む東京ゲームショウの現状

前回までの有明国際展示場から、場所を幕張メッセに移した第3回東京ゲームショウ。会場の拡大に伴って来場者数も過去最高の14万人を数えることになった（表参照）。最高4時間待ちのうえ会場内に入れない人が続出した前回までとは異なり、今回は昼過ぎには行列も解消。また親子連れの客が優先して入場できるファミリーゲートや、一般ユーザーは入れないキッズコーナーの創設。休憩スペースの拡大など、結果として会場を移転したメリットは大きかったといえるだろう。

東京ゲームショウの理念について、CESA広報委員会委員長、スクウェア取締役小林宏氏は、次のように語っている。

「家庭用ゲーム機市場が拡大するにつれてハードメーカーやマスコミ主催のゲームイベントが増えたが、全ハードのソフトが一度に楽しめるショウは存在しなかった。また出展社側からもイベント数が増えて個々のイベント効率が低下してきた。そのためソフトメーカーからユーザーに直接情報を発信する場所、またゲーム好きが一堂に集まるお祭りをしてみたかった」

ゲームショウには大きくAMショウやE3など商談の場としてのビジネスショウと、一般ユーザーに向けたユーザーショウの2種類がある。東京ゲームショウは後者、しかもただの新作ゲーム展示会に留まらない、ステージショウやコスプレ、声優、同人誌即売会などが融合した、ゲーム好きの祭典とでもいうことができるだろう。

だが入場者からは「ゲームは遊んで初めて価値がわかるのに、人が多すぎてほとんどゲームが楽しめなかった」という声も多く聞かれた。またコスプレ客層が5ホールと6ホールの間の野外通路に集中し、往来がしにくいという新しい問題も見られた。会場が広くなったにもかかわらずこの混雑ぶりということは、すでに東京のみのゲームイベント開催が飽和状態にあることを物語っている。一方で

CESAって何だ!?



出展社側も第3回目ということで、従来の体験型のブースから、ステージイベントや大型モニターによる映像発信をメインとした、イメージプロモーション的なブース設営に転換しつつある印象が強い。

こうした大型化の流れの中で異彩を放っていたのがN64で「カメレオン・ツイスト」を出展していた日本システムサプライ。このブースは一コマしかなく3台の試遊器が並べてあるだけの地味な作りだが、社員スタッフがパッドの握り方を直接教えるなどの、ユーザー体験型のブースを設営していた。

「東京ゲームショウのブースが派手になることは、メーカー間のプロモーション競争がある以上仕方ないと思います。その中で我々は小規模ながらE3のようにお客さんや業者の方に自社のゲームをゆっくり説明できるようなブースを目指しました。東京ゲームショウという器の中でもっと多様性があっても良い。ただ周囲の流れやユーザーに安易に迎合することだけは避けたいと思っています」（同社河村克己社長談）

ユーザー体験型のイベントとして記憶に新しいのがCSGショウ。年2回、全国3カ所で開催され入場は無料。また諸般の事情により終了したPSエキスポに代わるイベントとして注目を集めたプレイステーション・クラブ フェスティバルも、全国5カ所でイベントを開催する。プレイステーション・クラブ会員以外も、専門誌に付属のチケットを持参すれば入場無料だ。メーカー毎にブースを設営するのではなく、その分試遊器を増やすとのこと。こうした流れを、CSG最後の運営委員長を務めた竹内倫氏（パナソニックワンダーテイメント）は、

「CSGはメーカー間の共同販促イベントとして現場の営業・広報の協力で始まり、各メーカー同一の試遊台での運営を基本としていました。出展費も会場賃貸費を払えばわずかに黒字になる程度。それでもユーザーの方に喜んでもらえ、意義はあったと思います。CSGはCESAの発足と共に発展的解消を遂げましたが、ゲームイベントのあり方としてはCSGやプレイステーション・クラブフェスティバルの方が地に足が着いているのではないでしょうか」

と語る。

ゲームショウのあり方についてCESAではどう考えているのだろうか。「ユーザーのお祭りから始まった東京ゲームショウも、過去2回の反省を踏まえキッズコーナーを設けるなど徐々に変わってきました。地方での開催も何度か俎上に上ったこともありますが、一番の問題はスペースです。これだけの規模の会場は日本には有明と幕張しかありません。出展社側としてもやるからにはある程度の規模の物をやりたいですし。今後の課題ですね」（小林氏談）

一方ユーザーのためのショウにもかかわらず入場料を徴収することについては、「東京ゲームショウ

（表）TGSの入場者数推移（東京ゲームショウイベント事務局発行公式リリースより）

TGS'97 秋

展示面積 40,708m²
小間数 1,320

会期	入場者数
9／5	14,365人
9／6	52,834人
9／7	73,431人
合計	140,630人

TGS'97 春

展示面積 25,690m²
小間数 1,100

会期	入場者数
4／4	19,203人
4／5	48,365人
4／6	53,603人
合計	121,171人

TGS'96

展示面積 17,020m²
小間数 900

会期	入場者数
8／22	28,733人
8／23	35,067人
8／24	45,849人
合計	109,649人

の収益はCESAの運営費に当てられています。CESA白書の編纂だけでも数千万円の費用がかかり、常に予算が切迫している状況なんです。年会費を上げれば良いとの声もありますが、これについては加盟メーカーさんの意思もありますし、なかなかそう言っていただけるメーカーさんばかりとも限らないので…」とのことだった。

東京ゲームショウを収益事業として捉えざるを得ないCESAの現状。しかし社団法人とは本来業界の基盤整備など営利活動ではできない事柄を、加盟会社が資金を出し合って活動してもらうことにその存在意義がある。むしろイベント収入があるほうが希なのだ。その一方で東京ゲームショウはCESAから民間の広告代理店に一定の予算と共に企画運営が任されている。こうした外部への発注を止め、予算がないなりに事務局で運営する姿勢が必要ではないだろうか。それこそが社団法人としてあるべき姿だと感じるのだが。

東京ゲームショウが大型化し派手になることは決して否定されることではない。他業界に対する広告塔としての意味もまた重要だろう。しかし、その中でもゲームショウの基本であるユーザー本位の姿勢を忘れて欲しくはない。またハードメーカー、流通、小売店、クリエイターなど業界関係者が一堂に集まる場所としてのゲームショウの意味合いも大きい。コアユーザーだけでなく周辺層の取り込みや、業界問題に関するカンファレンスの開催などを通して、将来の基盤整備を行っていくことも、社団法人CESAに課せられた使命なのだから。

人気投票で良いのか? CESA大賞

「公平」「公正」「公開」をテーマに選出された第1回CESA大賞。その大賞に「サクラ大戦」が輝いたことは周知の通りだ。そして、その意義を巡って論議を醸し出したこともまた記憶に新しい。

CESA大賞はCESA企画委員会委員長のコンパイルを中心に制定された賞である。選定方法として、まず加盟メーカー各社がノミネート枠に沿って他社作品のみを推薦し（CESA加盟外メーカー作品を含む）、各々上位3作品をノミネート作品としてゲーム誌およびホームページ上で発表。その後FAXとインターネットによるユーザー投票で各部門賞と大賞が選出された。またそれに加えてアカデミー委員4名（渡辺浩弐、山下章、香山リカ、大沢成昌）によって特別賞が制定、発表されるという形式が取られた。

CESA大賞の理念として、CESAでは「一年間で最もユーザーの人気があったソフトを選出して表彰する。加えて本当に優れた作品に対して特別賞を設け、アカデミー委員による選出を行う」（小林氏談）としている。つまりCESA大賞はユーザーの人気投票であるといって良いだろう。また作品は家庭で楽しむエンターテイメント作品に限り、業務用は除外したとのことだった。

だがノミネート作品が絞られた為にユーザーの好みを真に反映したとは言い難く、FAXとインターネットによる投票も組織票の判別が難しいという問題を生んだ。また部門賞の中にはプログラミング賞などユーザーが判断しにくい物もあり、正当な評価ができたとは言い難い面もある。全投票数16万票もPS850万ユーザーの1.9%にすぎない。

CESAでは次回のCESA大賞について弊誌の取材で「人気投票という大枠は変わらないが内容は変える。前回は一般層への告知が不足し、投票方法も一般的ではなかった。そのため次回は投票方法、ジャンル区分を改め、告知を増やしてより一般的な声の集まる賞にしたい」と回答している。



CESAって何だ!?

CESA大賞'96

部門	受賞作
ゲームジャンル別賞	
アクション・ゲーム賞部門	スーパーマリオ64（N64）
スポーツ・ゲーム賞部門	デカスリート（SS）
RPG賞部門	ドラゴンクエストIII（SFC）
シミュレーション・ゲーム賞部門	ダービースタリオン'96（SFC）
パズル・ゲーム賞部門	ぷよぷよ通　決定盤（PS）
アドベンチャー・ゲーム賞部門	バイオハザード（PS）
ドライビング・ゲーム賞部門	マリオカート64（N64）
シューティング・ゲーム賞部門	バーチャコップ2（SS）
テーブル・ゲーム賞部門	桃太郎電鉄HAPPY（SFC）
格闘・ゲーム賞部門	鉄拳2（PS）
エデュケーション・ゲーム賞部門	ライフスケイプ（PS）
バラエティ・ゲーム賞部門	ナムコミュージアムシリーズ（PS）
部門別賞	
監督賞部門	サクラ大戦（SS）
プログラミング賞部門	NiGHTS（SS）
シナリオ賞部門	バイオハザード（PS）
グラフィック賞部門	NiGHTS（SS）
サウンド賞部門	パラッパラッパー（PS）
メインキャラクター賞部門	サクラ大戦（SS）
サブキャラクター賞部門	サクラ大戦（SS）
特別賞（アカデミー委員選出）	
ニューコンセプト賞部門	パラッパラッパー（PS）
ニューコンセプト賞部門	ポケットモンスター（GB）
スタンダード賞部門	ドラゴンクエストIII（SFC）
CESA大賞	**サクラ大戦（SS）**

ともあれこうした賞が設立されたことは、作品が公の評価を受けることであり、ゲームが作品として認められてきたことの証である。またクリエイターへの励みに繋がるものとして大きく評価したい。

だが、CESA大賞が本当にユーザーの人気投票で良いのかという点に疑問が残る。むしろ映画のアカデミー賞などと同じく、業界の目によって選出されるべきではないか。

ユーザーの人気とは曖昧な指標で客観性に乏しい。むしろ売れたゲームという評価軸のほうが人気という点では最適だろう。レコード業界には社団法人日本レコード協会があり、一年間で最も売れたタイトルをゴールドディスク大賞として表彰し、実売枚数を下一桁まで公表している。またこれによりメーカーの思惑のまじらない客観的な数字が示され、業界の風通しが良くなると共に、産業研究としても有益なデーターが提示されているのだ。

またユーザーの人気にこだわるなら、大衆賞などの枠を設けて全作品を対象にした純粋な人気投票を行うべきである。その場合もプロ野球のオールスターファン投票などのように、下一桁までの正確な投票数を公表すべきだろう。

CESAではこの点について「産業研究の面では実売数はミクロな数字であり、我々はもっとマクロな視点、産業全体の中でゲーム業界がどのような流れにあるかを掴むほうが重要だと考えている。またCESA大賞は実売数よりユーザーの意識面の人気を重視している」との回答を得るに留まった。

ソフトメーカーの業界団体としてCESAが制定する賞である以上、CESA大賞には権威が生まれてくる。いわばCESA大賞は、CESAが世界に向かって国内でこの1年間最も優れたソフトは何かを発信することになるのだ。

何が優れたゲームであるかを評価、選定することは非常に難しい。ゲームの評価軸とは見方によって常に異なるからだ。しかし、だからこそゲーム性の革新やゲームの周辺の出来事にまでわたって議論を繰り返すべきだろう。昨年の年末商戦はパラッパラッパーの躍進が目立ったが、玩具業界全体に視野を広げてみると、たまごっちにテレビゲームが翻弄された年でもあった。そのたまごっちがテレビゲームになり、ゲームに新しい流れを生み出している。CESA大賞はこうした視点にも立って選出されるべきではないか。そしてそれはユーザーではなく業界のプロの目だからこそ可能なことだろう。

ゲームの賞は何もCESA大賞だけではない。日本ソフトウェア大賞、JAPAN GAME of the YEAR、マルチメディアグランプリなど様々な賞がある。その中でソフトメーカーというゲームの作り手自身が主催運営する賞として、選定をすべてユーザーに任せてしまうのは、ゲーム制作のプロとして少し情けないではないか。そして本当に良いゲームについて業界が議論することは、非常に意義のあることだと思うのだ。

15号読者アンケートから

読者のCESA大賞への声

CESA大賞は「サクラ大戦」で良かったのか？　ノミネート区分や投票方式は？　読者のCESA大賞への意識を一挙掲載。



・人気投票という感じは否定できません。ある程度ゲームの中身について調べてから賞を決めてほしいと思います。またノミネート数がジャンル毎に少ないと思います。

（岐阜県　廣瀬善幸）

・ユーザーが選んだものが大賞を取るんだから、一番信頼できる賞だと思う。

（千葉県　スケベフリークFX）

・刺激になって良い（開発に対して）

（栃木県　GMT）

・ただのファン投票になっていると思う。売り上げ部門てのがあったらいいと思う。

（大阪府　ポチョムキン）

・「サクラ大戦」が大賞をとった時点で、あれはもうダメだと思った。「バイオハザード」もシナリオで賞をとるようなゲームじゃないハズ。ありゃアクションゲームだって。

（東京都　由宇妃こずみ）

・部門賞に不明確な部分が多く不満。誰が監督なのか明記しない監督賞。メインとサブの区別があいまいな両キャラクター賞。ユーザーに良し悪しが判断しにくいプログラミング賞など。全体にノミネート作品が異常に絞られているのも不満。すべてのソフトを対象にするか、せめて1つのジャンルに10本以上欲しい。

（神奈川県　臼井文明）

・投票方式に不満。田舎ではコンビニにすらFAXはないんだぞ。

（群馬県　小林貴光）

・この大賞のことをゲーム誌を買わなきゃ知ることができないのは問題。

（東京都　建部真一郎）

・基準が非常に明快な点（ユーザーアンケート）に好感が持てます。個人的要望としては「特別賞」の枠をもう少し広げてもっと多くの良作を称える様にして欲しいと思います。

（埼玉県　柏木達雄）

・ユーザーによる投票というのはあまり良い方法ではない。業界関係者がプロとして選ぶ方が良い。

（北海道　KEI）

・去年の大賞は「たまごっち」もしくは「ポケモン」が妥当。「サクラ大戦」は確かに面白かったけど、一般層への訴求力があったかどうかは疑問。「閉じた」感覚での大賞なら、んなモンいらん。

（東京都　TOF）

・世間に数多くある様々な賞と同じく、売れた物が良いゲームだと言い切るくだらない賞だと思う。また大賞についてはゲーム業界の現状を象徴していると思う。来年はFFⅦでしょう（くだらん）。

（静岡県　ボビア）

・小説でもそうだが賞をとるものほどつまらないことが多い。ゲームに至ってはそういったことは何の意味もないのは少し頭の良いユーザーなら分かると思うのだが。

（岡山県　S．EAGLE）

・大賞は、まあ妥当なところだと思います。他に適当なのもなかったし。

（滋賀県　MMX）

・ハズレのないソフトが分かるので初心者にはいいのでは。

（三重県　かぷち）

・ゲームの好みは人それぞれちがうから、1つのソフトだけを大賞に選ぶってのはどうも…。良いゲームは表彰すべきだと思うけど、大賞1タイトルじゃなくて優秀賞10タイトルのほうがいいような気もする。

（神奈川県　深谷俊臣）

CESAって何だ!?



・ゲームを美術品のような作品と同様に評価することは良いと思う。（熊本県　中村征太郎）

・売れたソフトのみがノミネートされていたのはおかしい。売れなくても名作はあるはず。（岡山県　甲斐信）

・「サクラ大戦」良かったと思います。私も投票しました。CESAはこのままのやり方でいいと思います。（栃木県　インドラー）

・サターンのゲームからCESA大賞が選ばれたのは、大変うれしい。結果的にサクラ限定版が再版されたのでOK。（長野県　JACK）

・はっきり言って、あんまりよくしらない。でも、選ばれた作品は納得がいくので、よいと思う。ナイツとか、パラッパとかサクラとか。（神奈川県　岩崎直人）

・ゲームを大きく評価するのは良いと思う。ただ、好き嫌いで（人気だけで）評点が高くならなければ…。（岩手県　山下航）

・これだけジャンルもユーザーも多様化しているものを1つにまとめようとするのは無理があると思う。でも、もし続けるなら、少しスパンを短くして、半年に1回ぐらいにするべきだ。（埼玉県　天神）

・ゲーム雑誌や専門家はともかく、なんで一般が投票するのにあちらが決めた選択肢に従わなければならないんでしょうか？（そこが不満）（山形県　岡野未緒）

・ゲームマニアの中での大賞であって、一般の人もあわせて無作為にアンケートを行ったりしたものだったなら、大賞はまた別のものになっていたはずだ。（山口県　貴公子）

・FAXもインターネットもないので興味ありません。なんでハガキ投票がないのかなぁ……。（埼玉県　阿部由美子）

・サクラ大戦あれはよかった。バイオハザードもよかったし。（埼玉県　山川勝久）

・ゲームを評価する際には人気だけではなく、作品性も問わなければダメだと思う。ユーザーからの投票だけでは組織票の恐れもあるし、業界内外の識者による選考と組み合わせるようなシステムにするべきでは？（神奈川県　ユーゴの星）

・こうした賞が新設されるたびに、ゲーム業界は大きくなったなあと実感してしまいます。（奈良県　草深光雄）

・「プログラム部門」はどうも納得できない。現場の人間や専門家の選ぶ賞ならともかく、一般投票でプログラムの良し悪しを問うというのは無理があると思う。（佐賀県　山口和宏）

・CESA大賞はファン中心であるのであれば、その価値はあると思う。今回は、SSファンのマニア的なアクティブ性・コア化が良くも悪くも反映したといえる。（神奈川県　バンダイ岬）

・気にしてないです。自分が面白いと思うゲームが面白いから。「サクラ大戦」も面白かったし。（福岡県　リュウの嫁）

・実は僕も投票しましたし、授賞式も見てきましたが、何故大賞がサクラ大戦なのか腑に落ちませんでした。確かにスタッフの豪華さやアニメファンに受けるキャラやシナリオだという事は認めます。しかしこのゲームをキングオブゲームというのはあまりに無謀ではないでしょうか。アイデアだけならポケモンやパラッパのほうが上だと思うし、誰にでも楽しめ技術的にも優れているならマリオ64のほうが上だと思います。（埼玉県　K☆ウルマン）

・たぶん権威のある賞なのでしょう。我々はゲームが面白ければ良いのであって、制作者、受賞者がCESA大賞が良いと思えば良い、不満であればダメなのでしょう。（北海道　DD）

2 CESA倫

CESA倫制定、その実像と問題点

ソフトメーカー初の自主倫理規定であるCESA倫が発表された。初の統一倫理基準ともいえるこの規定が意味する物とは。

倫理規定というよりも作り手の憲章的な内容

7月18日にCESAから「コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定」、いわゆるCESA倫が発表された（87項参照）。

CESA倫は、CESA倫理委員会委員長のジャレコ以下、委員会加盟会社数社を中心として制作された、ソフトメーカーが作品を制作する際の倫理上の基準を示した自主的な規定である。内容を読む限りでは、総則では慎重な運用を唄う一方で各論はかなり厳しい、基準よりも憲章的な印象が強い。

今回のCESA倫制定の意図について、CESA小林氏は次のように語る。

「もともと倫理の問題は、家庭内の、それも居間などで遊ぶ機会の多いテレビゲームの特性もあって、社会的にも望まれていたと思います。これまで倫理基準はハードメーカーごとに異なっており、セガさんなど一部のメーカーを除いて明文化された物もありませんでした。実際の運用は4月から行っており、9月5日現在で8作品の審査を行いました。実はソフトメーカー独自の倫理基準を持つことはCESA発足時からの急務と考えておりまして、1年以上かけて討議を重ねてきたのです」

CESA倫の特徴として、いわゆる18禁などの年齢制限を設けていないことがあげられる。この点についてCESAでは、まず倫理という物が非常に曖昧で時代によってもその捉え方が変わってくること。その中で年齢制限を設けると表現上の具体的な基準（乳首、下着表現の可否など）を設けなくてはならないこと。その結果必ず規定の網を潜るような作品制作が生まれ、規定そのものが形骸化する危険性があることを理由としてあげている。

「この規定はあくまでソフトメーカーの自主的な倫理基準を示す物で、違反者を罰することを目的とした物ではないのです。そのため審査も作り手の立場を尊重したうえで、個々の表現ではなく、全体の流れに沿った形で判断していきます。今はまだ加盟メーカーさんの倫理意識向上を促す意味も強いのですが、今後審査ソフトの事例が増加するにつれて、徐々に一種の線引きのような物が生まれてくると思います」（小林氏談）。

実際の運用面については、メーカー側の自主的な判断で規定に抵触しそうな場面、文章を予めビデオテープなどで提出してもらい、倫理委員が審査するという形をとる。倫理委員は非公開でゲームメーカーの代表8人からなり、審査期間は最低2週間。しかし今後は審査期間を短縮し、外部の有識者を加え、第三者的な機関として透

明化を図っていくとのことだった。

一方、ソフトメーカーの自主申告制のため実効性に乏しいのではないかという声には、「発売後のソフトでも他社から要請があれば審査を行い、問題ありとなれば指導をしていくこと。また発売前のソフトでも基準に抵触しそうなソフトにはCESAから審査要請を行っていく」とのことである。また、審査の結果問題ありとなったソフトには修正を勧告し、もしも審査を無視して発売された場合は、最終的にCESAの除名処分もあり得るとのことである。

「一様に静観」せざるを得ない実情

これに対してハードメーカーは一様に静観の立場を示している。

「現在弊社でも独自の倫理基準をもっている。CESA倫の基準もほぼ同じ水準の内容だと理解しており、今後の運用について見守っていきたい」（SCEI広報）。

「弊社では社内に『テレビゲームソフト倫理審査機構』という独自の倫理機構を設けており、ハードメーカーの責任として今後も倫理審査は継続していく。全機種で統一の倫理基準が生まれることは望ましいことでもあり、CESAとの運用、理念の方向性が一致するなら協力していくことも考えている」（セガ広報）

しかし、CESA倫の規定・運用について各ソフトメーカーへの取材を進めていくと、様々な問題点がおきざりにされたまま、独善的に発表されたという印象が強い。

最大の問題はハードメーカーの行う倫理審査との関係が不明確な点である。現在家庭用ゲーム機の倫理審査は、ハードメーカーとサードパーティとのライセンシー契約に基づき、各ハードメーカーが独自の基準を設けて審査を行っている。そこに今後CESA倫が加わることになり、いわば二重の審査が行われるわけだ。当然ハードメーカーの倫理審査との関係性や線引き、協力などが不可欠となるが、この点が明確になっていない。セガでは「CESA倫発足に際してCESAから公式に協力依頼などはなかった」（広報談）という。ハードメーカーの倫理審査とCESA倫の審査結果が食い違った場合の処置も不明確だ。CESA倫もセガもSCEIもパスしたが、片方は水着で片方は下着といった表現の食い違いを見せる可能性も十分に予想できる。現在ハードメーカー各社は賛助会員という形でCESAに加盟しているが、ハードメーカー制作のソフトもCESA倫の内容に縛られるのかという点についてもハードメーカー側には明確にされていない。審査時期に関しても、ビデオテープなどの素材が制作できるのは開発も終盤に入ってからで、もし仮に問題が起きた場合、発売日を遅らせたうえで修正という、中小ソフトメーカーには死活問題となる点についても明確な説明はない。加えてCESA倫発足時に倫理委員会以外のメーカーに規定内容について内容が提示されず、多くのソフトメーカーにとっても寝耳に水の出来事だったという。今はソフトメーカーの「自主」審査機関として活動しているが、今後第三者的な機関として進化していく過程で、内外にハードメーカーとの関係性を提示し、協力を求めていく必要性があるだろう。

メディアがボーダーレス化する中での位置づけを求める

また、家庭用ハードの性能が上昇するにつれて、アーケードやパソコンゲームからの移植が遜色ない形で行えるようになった。SSではオプションでフォトCDやビデオCDなどを鑑賞でき、インターネットに接続して世界中の情報をダウンロードすることもできる。今後5年、10年と経つ中で、現在の家庭用ゲーム機のあり方が変貌していくことは明らかだ。そのためにも業務用のJAMMA倫やソフ倫、ビデ倫、映像倫、映倫といった外部団体との折衝や線引きを行うことも不可欠だろう。

この点でCESAは、「業務用にはJAMMA（社団法人日本アミューズメントマシン工業協会）という業界団体があるので、JAMMA倫に審査はお任せしています。ソフ倫については表現範囲が

家庭用とは大きく異なるので、統一的な倫理基準を作るのは難しいですね。大きく2つの考え方があると思うんです。1つは家庭のコンピュータエンターテインメントという立場から倫理審査を行う方法。1つはもっと大きな視点から行う方法。我々はまず家庭用という部分からスタートしたわけです」との回答しか得られなかった。

年齢別のレーティングを儲けていない点についても、若干の疑問が残る。確かにCESAの理念は正論だろう。しかし、映像、出版など、これまで日本の倫理機構は明確な基準の制定を避け、業界内の暗黙の了解や一種のグレーゾーンを設けることで、良く言えば柔軟的、悪く言えば場当たり的な審査を続けてきた。CESA倫もまたこの流れに追随していく印象を受ける。しかし、PS、SSのコアユーザーが18歳以上となっている現状を直視すれば、むしろ大人の為のエンターテインメントを安心して制作・販売できる環境を、流通サイドも含めて構築していくべきではないだろうか。そして、これはまたCESAでしかできない事柄でもある。

またこの件に関連して、現在パソコンの18禁ゲームのメーカーは、CESAに加盟することができない。この点についても、「パソコンの18禁ゲームはCESAとしては健全なゲームソフトとはいえないということで、加盟をお断りさせて頂いています」との回答を得た。しかし、現在パソコンからの18禁ソフトの家庭用への移植が増加している現状もある。18禁ソフトの中に良質な作品が少なくないことも良く知られている。こうした状況を一言で健全でないと言い切って良いのだろうか。そこにはCESAの見方だけが正しいとする独善的な考え方が覗いてはいないだろうか。

玩具から出発したテレビゲームが、ハードの性能向上とユーザーの年齢層の拡大により、今やメディアとしての位置づけを持つに至っている。CESA大賞を始めとして、ゲームが作品として認められる機会も増えた。今後DVDなどの大容量メディアとインターネットの普及により、出版、映像、ゲームなどすべての著作物がデジタル化されネットワーク上で流通される日もそう遠い未来ではない。また、現在の家庭用ゲーム機を取り巻く環境も大きく変化していくことと思われる。いわば新聞も雑誌もゲームも映画もビデオもデジタルの前で同じ存在になるのである。その際にエンターテインメント毎に異なる基準を持つ現在の倫理機構が大きな変革期を迎えることは明らかだろう。ハードメーカーの行う倫理審査が良くも悪くも家庭用ゲーム機の縦割りの限界に縛られている中で、CESA倫だけが広く周囲を見渡せる立場にある。それだけに自主規制という形でゲーム業界の内部に視点を置くのではなく、外部との折衝を通じて、エンターテインメント産業全体の中で自らの位置を明確化していく必要があるはずだ。

ともあれCESA倫はスタートした。倫理機構は基準を発表することではなく、それを運用することにこそ意義がある。それを通してゲーム業界の実績を高めていくことが最も大切なことだろう。あれは神戸の事件に対するポーズにすぎなかったと言われないためにも、今後のCESA倫の誠実な活動と組織としての進化を望みたい。



CESA倫理規定（全文）

1. 通則

(1)本規定の適用や解釈にあたっては、それが表現行為に対して抑制的な効果をもちうるものであるため、慎重になされるものとする。
(2)本規定の適用にあたっては、問題となる表現をそれのみ取り出して見るのではなく、全体の文脈の中で判断するものとする。
(3)表現は常に社会的な価値観の変化とともに変化するものであり、本規定の適用や解釈にあたっては、そうした事情が考慮に入れられるものとする。
(4)販売手法や宣伝手法の変化など、本規定が作成された当時とは異なる環境において本規定が適用される場合には、そうした変化についても考慮が払われるものとする。
(5)本規定に照らして一見問題ありとされる表現であっても、そうした表現物が持つ対抗的価値観や芸術性を比較考量のうえ、具体的な判断が下されるものとする。
(6)本規定は隠しコマンドや裏技における表現、タイトル、同梱される印刷物、パッケージ、広告、販促物に対しても適用される。
(7)本規定に定めがない場合であっても著しく社会通念に反するとCESA倫が判断する場合には、本規定に準じた扱いがなされうる。

2. 基本理念

(1)あらゆる人種、民族、風俗、習慣、宗教、国民感情を尊重する。
(2)民主主義の精神に反する思想は否定し、軍国主義、戦争などを正当化しない。
(3)基本的人権を尊重し、特定の個人や団体の権利、自由を侵害するような表現はしない。
(4)憲法、法律その他全ての法規を遵守し、これらに反する行為の表現は慎重に肯定的に表現をしない。

3. 差別的表現および名誉毀損的表現

(1)平等主義の精神を尊重し、人種、信条、性別、職業、宗教、境遇、心身的条件、生活状態などによる差別的表現をしない。
(2)老人、幼児、身体障害者、精神障害者等の社会的に弱者に当たる人への差別的表現は抑制する。
(3)個人、団体および集団の名誉、尊厳を重んじ、これらをみだりに誹謗、中傷してはならない。

4. 教育にかかわる表現

(1)人格形成途上にある青少年の、豊かな情操と健全な精神の育成を阻害しないように留意する。
(2)教育者や未成年者についての表現は極力慎重にし、飲酒、喫煙等法律上未成年者に禁じられている行為その他非行行為を正当化したり助長したりしない。

5. 性的表現

(1)性行為・性行為にいたる過程をどのような手法を用いても表現してはならない。
(2)実写・アニメーション表現にかかわらず性的感情を刺激するような裸体表現をしてはならない。
(3)たとえ、下着などの着衣の状態でも性的感情を刺激するような表現をしてはならない。
(4)その他青少年に対して著しく性的感情を刺激するような表現をしてはならない。

6. 反社会的な行為、暴力および犯罪についての表現

(1)殺人、傷害、暴力等の犯罪を刺激的に表現し又、これらの手口を示唆する表現を行ってはならない。
(2)人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態を刺激的に表現してはならない。
(3)麻薬、シンナー等の規制薬物の吸引、結婚や家庭生活を損なう不倫、不純異性交遊、売春等不健全な性風俗を誘発助長する表現を行ってはならない。
(4)動物を虐待する行為や自然環境を著しく破壊する行為を肯定的に扱わない。
(5)その他著しく粗暴性、残虐性若しくは犯罪を誘発助長する表現をしてはならない。

＊運用規定については非公開

業界の抱える課題点とCESA

3 中古問題

ゲームソフトの中古売買は本当に違法なのか

中古に対する締め付けが徐々に厳しくなっている昨今。本当に中古市場は悪なのか。現状を追った。

この夏、テレビゲームソフトウェア流通協会（ＡＲＴＳ）から、「'99年1月、中古禁止法施行？」と題したチラシがゲームショップに配布された。ＡＲＴＳはテレビゲーム専門店チェーン「わんぱくこぞう（アクト）」を中心に全国で約1200の店舗が加盟しているテレビゲーム専門店の業界団体である。一方今年に入ってゲームソフトの裏側に「当社は中古売買を一切許可しておりません」といった表示が目につくようになった。これはＣＥＳＡの会員メーカーへの指導によるものである。本当に中古市場は否定される物なのか？　その実像を追った。

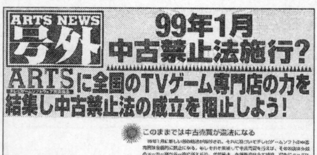
法律の解釈によらない枠組みを ARTS

ＡＲＴＳ代表理事の新谷氏はチラシについて次のように語る。

「昨年12月に国際的な知的所有権のあり方を検討する国連機関ＷＩＰＯ（世界知的所有権機関）の外交会議で、頒布権（下記参照）に関する条約が新たに制定されました。この条約の批准に向けて現在文化庁で著作権法が改正中で、早ければ次の通常国会で成立、試行が'99年の1月からとなります。その結果中古ソフトの売買が違法になる可能性があるのです」

ＡＲＴＳによると現在ＰＳ取扱店で、売り上げ比率に占める中古の割合は30％強。ＰＳ中古を扱わない店でも15％で、中古が禁止されると専門店は倒産せざるを得ないという。

中古ゲームソフト市場は元々、不要になったゲームソフトを個人間で交換したり、店舗が間に入って売買するなどの形で自然発生的に生まれてきた。その後ゲーム専門店チェーンの努力などにより売買上の自主的な取り決めが生まれ、現在に至っている。また、その陰にはロムカセットによる見込み発注と時間のかかる再販といったメーカーの流通政策の補完、ソフトの価格高騰、



ARTSが配布した中古問題に関するチラシ。



CESAって何だ!?



CESA記者会見の模様。この席上で初めて「中古売買には許諾が必要」との見解が出た。

新品は薄利多売で中古で儲けるといった中古依存型の商売など様々な要因があった。一方でユーザーにも不要になったソフトを売却して新作ソフトを購入するなどの商慣習が定着している。

しかし、中古市場でソフトが回転する限りメーカーには一銭の収入もない。CESAの試算によると、数量にして市場の37・2%、金額にして約3000億円強という販売機会を損失しているという（次項参照）。こうした背景もあり、昨年夏にはカプコン、コナミ、光栄が仙台のテレビゲーム専門店、コアーズに対して中古販売の中止を求める仮処分を申請。この仮処分申請に対してARTSが店舗側を支援。その結果ソフトメーカー3社が申請を取り下げるという動きがあった。その後、中古市場に関する問題は裁判から業界内の交渉の場に移り、CESAとARTSの間で5月、7月と2回の交渉が持たれた。交渉の過程について新谷氏はこう語る。

「CESAとの交渉はテレビゲームが『映画』の著作物であり頒布権を有するのかという点で平行線をたどっています。CESA側は頒布権があるので中古売買は違法と言うし、我々はないと考えている。頒布権は歴史的に映画の上映にのみ認められた権利で、流通をメーカーが完全にコントロールでき、販売店の生殺与奪権を握る強力な内容です。しかし、我々も中古売買でメーカーに金銭が還元されない現状は問題があると思っています。そのため私たちは法律の解釈ではなく、業界内の協議によって有効な施策が作れないかと考えているのです」

まず頒布権ありき CESA

一方でCESA、社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）、社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（パソ協）の3者は、9月5日に「中古販売には当該ソフトメーカーの許諾が必要」という記者会見を行った。「ゲームソフトが『映画』の著作物であることは判例上明白で、ゲームメーカーは頒布権を持つ。そのため中古ゲームソフトの販売には当該『ゲームメーカー』の許諾が必要。ゲームソフトの開発には多くの労力と資金が必要で、それが中古市場でメーカーに還元されなければ作品の制作意欲を削ぎ産業を疲弊させる」というのがその論拠である。

では販売店がゲームメーカーに中古ソフトの販売許諾を求めれば、無条件に認められるのだろうか。この点についてCESA小林氏は「許諾とその条件についてはあくまで個々のゲームメーカーが考えること。CESAがその窓口

頒布権（はんぷけん）

歴史的には、映画会社の系列映画館に対する上映日時指定を認めたことで生まれた権利。当時は映写技師が映画の複製フィルムを持って映画館を一つずつ回って上映していたので、移動の途中で複製、横流しをされる危険性が十分にあった。そのため系列映画館の利益を守るために配給会社がフィルムの流通を管理・専有することが必要とされた。その後WIPO著作権条約では国際間で原則としてすべての著作物に対して頒布権を認め、販売などの所有権の移転に際して著作者の許諾が必要であることを示した。その一方で、各国の判断により著作物が一度市場に出た後、頒布権を消尽したと見なしても良いと定めている。極論すれば頒布権が消尽するのなら中古市場は合法、消尽しないのなら違法ともいえるわけだが、マルチメディア時代に向けてコピー問題等を考えると問題はそう単純ではない。現在WIPO著作権条約に沿って著作権法の改定作業が続行中。

になるかは未定」という。また販売店側からメーカーへの利益還元などについても、具体的にどのような形になるかは未定で、あくまで頒布権があることが認められてからの話だとしている。まず頒布権ありき、なのだ。

ではゲームソフトは本当に『映画』の著作物であり頒布権を有するのか。この点について文化庁では、「ゲームメーカーが権利保護の為にゲームソフトは映画の著作物だと主張するのは自由です。実際に『パックマン事件』など、判例上映画の著作物として認められた作品もあります。ですが、だからすべてのゲームソフトが映画の著作物に該当するとは言えません。あくまでも個々の事例によります」との回答を得るに留まった。

ゲーム市場に留まらない包括的な視野での問題

中古市場は本当に悪なのか。この点についてACCS事務局長の久保田氏は次のように語る。

「中古ソフト市場が絶対に悪だとは考えていません。むしろ僕はこの問題を契機にして著作権のあり方についてユーザーの皆さんに議論をしてもらいたいんです。ゲームメーカーが頒布権を行使して、逆に権利の濫用になるようなことは慎まなければならない。また仮に許諾が行われても、中古市場が元で違法コピーがはびこるようでは意味がないですよね。だから権利の行使の仕方と、それを支える一般ユーザーの著作権に対するモラルが重要なんです」

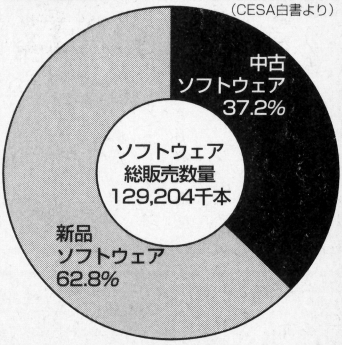
ゲームソフトは中古になっても中の情報は劣化しない。ゲームソフトを物として購入するのではなく、プログラムの使用権利を買うという意識がテレビゲームでも必要だと久保田氏は語る。

「テレビゲームに限らず、今やデジタルコンテンツがインターネットを通じて世界中で交信できる時代になっています。今後情報がデジタル化されていくと、すべての情報がすぐにコピーされてしまう危険性もあるわけです。実際に東南アジアでは、日本のゲームソフトはほとんどコピー（海賊版）という状況。今後アジアにおける日本の著作権ビジネスや権利保護を考えると、まず日本において頒布権を元にした中古ソフト市場のシステム化をはかり、その方法をアジア各国に浸透させていくことが必要だと思います。逆に日本が中古問題も含めて著作権のコンセンサスが国民全体でとれている国でなければ、アジアで日本の立場を説得する事は難しいと思う。」

中古問題とは単にメーカーと販売店の問題だけでなく、今後のインターネット時代を迎えたデジタル化社会の中で知的財産をどのように保護するかという問題である。ゲームの周辺が拡大するにつれて、旧来のゲームの概念では計れない作品も増加している。例えば「リアルサウンド」は映画の著作物といえるのか。またサウンドノベルと電子出版物はどう違うのかなど、デジタル作品を包括した形での議論が必要とされている。単純に中古を撲滅させれば、その分の新作利益が増加するという問題ではないことは明らかだ。また現在ユーザーのニーズのある市場を啓蒙なく力で抑えつけても闇市場が広がるだけである。そのためにもCESAとしては、加盟メーカーのエゴにとらわれない、5年、10年先を見た対応を期待したい。

ソフトウェアメーカーから見た販売機会損失規模

（CESA白書より）



中古ソフトウェア販売本数
48,064千本

新品換算金額にして
313,515百万円

ソフトウェアメーカーはこれだけの販売機会を損失していることとなる。

第2特集総論

CESAに今、期待すること

ゲーム業界に大きな旋風を巻き起こしているCESA。しかしその方向性は本当に望まれている物なのだろうか。今後のCESAのあり方とは何か

CESAの現状及び具体的な活動を見てどのような感想を抱いただろうか。編集部で今回取材を行なった中でもっとも感じたことは、CESAに「今」ではなく将来を見据えた幅広い視野と志を持って活動してほしいということだ。

家庭用ゲーム業界はハード別の縦割り業界である。同じソフトメーカーでも、対応ハードが違えばプログラムも開発ツールも倫理基準もすべてが異なる。これがパソコンと業務用ともなると、ほとんど交流がないに等しい。しかし、今後デジタル化の流れの中ですべてのエンターテインメントが同一線上に並ぼうとする時代にいつまでも縦割り業界のままでいることは、時代に取り残されることを意味している。そのために業界を包括する形での業界団体が求められていたのであり、だからこそCESAの誕生に誰もが拍手を送ったのだ。

しかし、現在のCESAの言動を見る限りでは、こうした志は陰を潜め、目先の問題にのみ奔走している感がしないだろうか。

ユーザーの祭典である東京ゲームショウ。だが人が集まれば良いという印象も拭えない。中古ソフト問題も、頒布権の主張を繰り返すのみで、具体的にどのような市場の枠組みを作り上げるかの発言はない。倫理問題にしても外部との関係性が曖昧で、倫理問題の矛先をかわすためのポーズにすぎないと揶揄する声もあるようだ。

また言葉の端々に唯我独尊的な印象も受ける。「CESA大賞は国内で唯一の公正な表彰制度である」「パソコン18禁ゲームは健全なゲームソフトとしては認めない」等々。他にも現状ではあくまで予定だが、次回の東京ゲームショウ'98春は、東京おもちゃショウと開催日が重なっている。ゲームショウは来年3月20日から22日まで幕張で開催。一方おもちゃショウは18日から22日まで有明で開催の予定だ。ちなみに昨年はゲームショウが4月4日から6日、おもちゃショウが3月19日から23日開催で、ゲームショウ側が2週間開催を早めた形である。重複する業界関係者やバイヤーも多く、このままでは混乱が必至だろう。しかし、低年齢層という限られたパイを奪い合うよりも、ゲーム業界はもっと外部に目を向けて行くべきではないだろうか。

ゲームメーカーの社長はほとんどが創業者社長である。一代で会社を築き上げた自負があり、人の風下に立つことを潔し良しとしない。この貪欲なまでのエネルギーが今日のゲーム業界の発展の要因の一つなのだが、時に目先の利益にこだわって全体像が見えにくくなることもある。セガバンダイ騒動などはその好例だろう。CESAの現状にもまた同じ事がいえると思われる。広くエンターテインメント産業全体に目を向けると、音楽や映画など既存産業がゲーム業界に注目し始めている。こうした流れの中で、いつまでも家庭用を中心とした業界の内部にのみ目を向けていても今後の発展は望めない。むしろ外部との折衝なり関係作りを通して産業全体でのゲーム業界の位置づけを再確認し、積極的な異業種との融合を行いつつ、新しいエンターテインメントのあり方を模索していくべきではないだろうか。CESAのCはコンピュータであってコンシューマではない。CESAが広くデジタルエンターテイメントの中でどのような役割を果たしていくかを考える、CESAならぬDESAとしての意識を持って活動することを期待する。

ゲーム批評10月号増刊　http://www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/index.html

パソコン批評 Vol.11

A5判／132ページ
定価880円（税込）

第1特集
業界の限界はそこまで来ている
ハイスペックパソコン至上主義の崩壊

CPU戦争。価格競争。販売競争。パソコン業界は限界に達している。それは同時に高機能を低価格でユーザーに提供しているという事実でもある。しかし、ユーザーはこれ以上の機能の上昇を必要としているのだろうか。その答えがノーの場合、パソコン業界は共倒れてしまう。実は、それらを見越したプロジェクトがすでに始まっている。それらを紐解けば、将来のパソコン像が見えてくる。

暴走するPCのパフォーマンス　暴落するPCの価値／モデルチェンジに騙されるな／最適なパソコンのコンフィグレーションを考える／メーカー製パソコンの価値を評価する／PC98とメンフィス…次世代アーキテクチャは夢か現実か



第2特集
ハード&ソフトの両面より、インターネットの明日を問う
使えるインターネット 使えないインターネット

黎明期に比べ、インフラも充実しコンテンツの淘汰もなされたインターネット。試行錯誤のうえ、生き残るものもあれば、消え去ったものもある…。その結果が、「今」のインターネットの魅力につながっているといえよう。インターネットは我々の生活になにをもたらそうとしているのか。1年前より、その正体をはっきり見ることができるのではないだろうか。

インターネットを使ううえで生じる利点と問題点／ISDNか？　56Kモデムか？　より快適な通信環境を検証する／設備投資に追われるプロバイダの悲哀／インターネットセキュリティに個人でできる対策はあるか？

ソフト&ハード批評、連載陣も絶好調!!

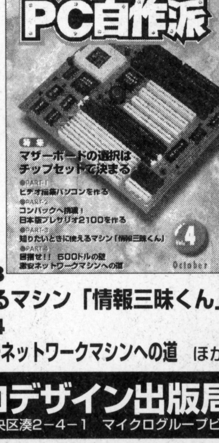
PC自作派 Vol.4

A5判／132ページ
価格：本体980円

特集 マザーボードの選択はチップセットで決まる

マザーボードの選択は、マシンの性能を決定するという意味を持つ。そのマザーボードを選ぶ基準の中で最重要な項目がチップセットの選択だ。インテルのトライトンシリーズの最終型「430TX」。各マザーボードメーカーの製品も出そろい交換を考えている人も多いだろう。今回の特集はチップセットを中心に、430TXマザーボードはもちろんAMDのK6対応マザーボードまで実際に検証する。

■チップセットの仕組みと役割
■マザーボードのトレンドを探る
■現状のベストな選択



●PC自作派PART-1
ビデオ編集パソコンを作る
●PC自作派PART-2
コンパックへ挑戦！日本版プレサリオ2100を作る
●PC自作派PART-3
知りたいときに使えるマシン「情報三昧くん」
●PC自作派PART-4
目指せ!!　500$の壁　激安ネットワークマシンへの道　ほか

好評発売中!!

編集・発行　マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区湊2-4-1　マイクログループビル



今、イロモノレースゲームが面白い!!

「速く走る」「正確に走る」が信条のレースゲーム。ところが昨今、その枠に収まり切らない作品が続出している。これまでイロモノとしか見られなかったこれらの魅力を徹底分析してみた。

ファイナルハロン
フィジカル・アーケードという新ジャンル

メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'97年

体感ゲームの最右翼ナムコ。その最新作は実にアバウトで恥ずかしい競馬レースゲームだった。

最もハズカしく、さても最良のインターフェース

例えば広末涼子をマナ板の上に乗せた時の会話でも分かるように、何がＩＮ（カッコイイ）で何がＯＵＴ（ダサイ）か？　という価値観は急流の如く変化する。体感スキーゲーム「アルペンレーサー」が出回った時、既にその境界はゲーセン内に甘酸っぱい雰囲気を醸し出していた。

「面白そう!!　だけどギャラリーに尻を向け、体をくねくねさせてプレイするのはちょっとハズかしい」

しかし一度『それ』を体験してしまうと、もう昔の自分に戻ることはできない。体を使って操作することの快楽は、それに至るまでの羞恥心なぞ遥かに凌駕してしまうのだ。そんなフィジカル・アーケードの最上位機種が登場した。最もハズかしく、さても極上のユーザーインターフェース、それが「ファイナルハロン」だ！

「ファイナルハロン」は、自ら

が騎手となり、馬の型をしたライドギアにまたがってコースを疾走するダービーレースゲームだ。

この『馬型ライドギア』が実に良く出来ている。馬の手綱にあたる部分とフットペダルはそれぞれ可動式であり、これを四肢で支えて体をぐいんぐいんと振ることにより、ライドギア自体がばいんばいんと跳ねる仕組みになっている。この跳ね方が、実に馬なかんじになっており、よくよく考えれば自分で体を揺すって馬を動かすのはおかしいのだが、もうそんなことはどうでもいいといえる程馬らしい動きが表現されているのだ。



画面の細かい情報など実は見ている余裕はない。

そしてこの点こそが、このゲームを垂涎快楽機械に仕上げる為の最優先事項だったのだ。確かに馬は勝手に走る生き物だ。でも、ゲームとして重要なのは操作することとそのフィードバックの面白さである。

プレイヤーが走りたい!! と思う。『走りたい』という思いは衝動的且つ戦闘的な意識であり、その思いはおもいっきり体を使ってマシンに伝えられなければならない。そう、それは正に馬と一体になったような感覚!! 通常のレースゲームが車に乗る人になりきるものだとすれば、このゲームは全く逆で、車に、すなわち実際に『走る』部分を担当するけだものになりきるゲームなのだ。

バカになろう。そして爽やかな汗をかこう

基本的にこのゲームはレースゲームだ。しかし、競馬というモチーフを用いている為、そのゲーム性は他のすべてと決定的に異なる。コーナーリングやライン取りといった要素は殆どなく、密集して走るなかで常にインにへばりつくことが求められる。これは実質的な走行距離を稼ぎ、馬のスタミナ消費を抑える為だ。

あとは、個々の馬の特性（刺し馬だとか、逃げ切り馬だとか）をいかに引き出すかで勝負がキマる。レースとしての駆け引き自体はわりと単純だ。しかしこれにライドギアによるボディアクションが加わることを忘れてはならない。体を振りたおしながらのキメ細かいコーナーリングなど常人には不可能であり、『走る』爽快感を殺す要素にしかならない。

ボディアクション70と、駆け引き要素30で、100点満点の快楽が成立しているのだ。

バカになろう。新しい快楽を知ろう。そして爽やかな汗を流そう。

最近のナムコのアーケードゲームは、プレイヤーがマシンに働きかける面白さという部分で群を抜いている。これらはレバーに同期して筐体が動くだけの従来の体感ゲームとは概念を異にし、同じカテゴリーで括られるべきではない。今まで単なるイロモノとして扱われがちだったこれらの作品は、映像的表現で家庭用ゲーム機に距離を縮められたアーケードゲームの、唯一のオリジナリティを核としたニュージャンルであることに改めて気付かされる。

それらはあまりにポップで、自然で、単純で、晴天の浜辺で振り向いた時、干上がった海の向こうに巨大な津波を見たような思いだった。

（プレイ回数5回）



みんなでバカになって盛り上がろう。それで充分。

伊神央人（イカミ・チカヒト）　大阪でゲーム企画を生業とする25歳。ゼビウス世代のシューターで、リアルタイムゲームを好む。最近は渋い世界観を感じさせる場所（廃工場とか）を求めてぶらぶらすることが多い。

ランナバウト

街中を駆け巡る映画的魅力

やのまんから発売された新タイプの今作品は、銀幕で見たカーチェイスが脳裏に浮かぶ実に映画的な作品だった。

メーカー：やのまん／機種：PS／価格：5800円／発売日：'97年5月23日

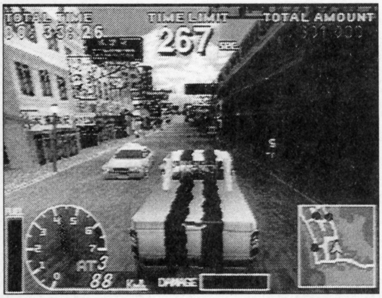
時間を崩し新しい面白さを生み出す為に

「ランナバウト」は、非常に映画的なゲームだ。映画的といっても、特別に凝った演出やストーリーのムービーが入っているわけではない。いつかどこかで観た映画の1シーンの中に入り込んだかのような雰囲気を、プレイヤーが味わえるからだ。大型のバスでジャンプすれば「スピード」だし、MINIで「Metro City」を疾走すれば「ミニミニ大作戦」。交差点でカウンターを当てている様はスティーブ・マックイーンのよう。プレイ中に様々なアクション映画のカーチェイス・シーンが脳裏をよぎる「ランナバウト」は、受け手でしかなかった映画の1シーンを追体験させてくれる極めて映画的なゲームに仕上がっている。

しかし残念なのは、プレイヤーが映画的なシチュエーションを楽しもうとしても、ゲームのルール……時間制限が邪魔していることだ。時間制限があるために、プレイヤーはタイムロスになる行為を極力避けなければならない。しかし路上の露店を破壊することや道路を封鎖しているパトカーに突っ込むこと、またはドライブ感覚でいろんなルートを走ることは、制限時間とは相反する行為だ。プレイヤーが楽しもうとする意識をルールが封じてしまっているのだ。そのために、「ランナバウト」が表現しようとした、このゲームの面白さの核が曖昧になってしまっているように感じられる。

もちろんタイムアタックや、限られた時間の中で物を壊しまくり被害総額で新しい車種を手に入れるなど、時間制限による面白さはある。しかし時間制限も「クリア条件のひとつ」ぐらいの位置づけにし、他にも、例えば追跡のアルゴリズムを持った敵車（パトカー）との潰し合いなど、時間制限によらないクリア条件をメインにしたほうが、もっと幅の広い遊び方ができたのではないだろうか。主砲を撃ちまくり街を破壊しまくるのは楽しいが、戦車ではクリアできず、オマケにしかなっていないのはもったいない。

レースゲームはその始まりから「時間」がゲームの中心になっていた。それを崩し、新しい面白さを作り出すレースゲームの最先端に「ランナバウト」はいる。続編があるなら、そこをさらに目指して欲しい。期待をこめて。（プレイ時間：25時間）



ザ・サーフコースターズの音楽も耳に心地よい。

ライタープロフィール

松島賢治（まつしま・けんじ）

1969年生まれ。（株）ゲームフリーク所属の企画兼ライター。映画を観ていると「面白い作品はまだまだあるな〜」と実感。最近の流行は優しい気持ちになれる作品。「赤毛のアン」の影響か。

クールボーダーズ2 キリングセッション

スノボとレース、両立のジレンマ

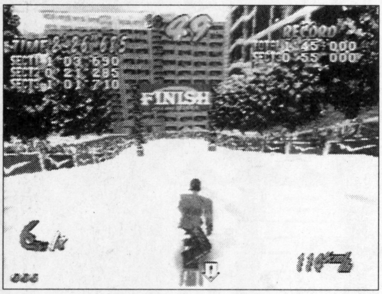
メーカー：ウェップシステム／機種：PS／価格：5800円／発売日：'97年8月28日

トリックプレイというスノボの魅力を満載してヒットした「クールボーダーズ」。その続編の実力は?

レースゲーム性の進化の陰で失われた物とは

ウエップシステムの新作、「クールボーダーズ2　キリングセッション」。スノボゲームの元祖といえばやはりここだろう。前作はスノーボードを題材にしたシンプルなレースゲームといった体裁だったが、スノボ人気の波に乗って新規参入メーカーの作品ながらヒット作となった。今回発売された「2」ではOPムービーはスノボビデオの大御所トランスワールドが手がけ、ゲーム自体は林間コースや崖っぷち、様々な障害物を組み込んだコースや繰り出せる技がぐっと増え、前作で欲しかったハーフパイプも楽しめるようになってモードも充実なのだが「うーん満足のバージョンアーップ！　おいら一生これだけで満足じゃーん」というわけにはいかなかった。

難しいコースはとにかく幅が狭く、一歩間違えると崖下に転落してしまうことが多い。3Dオブジェクトのコリジョン（衝突判定）をプレイヤーの見た感じとプログラムの処理で合わせる事は非常に難しいとは思うが、崖に近いところで止まってしまうとなすすべもなく滑り落ちてしまいイライラがつのる。レースゲームなんだからコースをしっかり覚えていないほうが悪いと言われればそのままだが、そうしてみるとレースゲームとしての難易度の付け方としては正しいのかもしれない。しかしこぶを使ってのジャンプ、ゲレンデをいっぱいに使ったトリックというスノボの持つもう一つの楽しみかたをほとんど楽しめないのは残念だ。



レースゲームとして遊ぶのならコースの難易度も納得できる

また、フォグ効果を持たないプレステの機能上、遠近感を出す事は難しいが、丘の向こう側に崖を挟んで山があると、コースと見分けがつかないため、始めのうちはほぼ間違いなくジャンプ一番崖下に消える事になる。トリックを決めるのはワンメイクでも可能だが、もう少しコースデザインに気を使っても良かったのではないか。また、メニューまわりの取っ付きでの理解しにくさは特筆に値する。シンディーがもろに好みであるだけに非常に残念だ（グラフィックが丁寧でいいってことよ）。

「クールボーダーズ2」はスノボゲームとしてよりもレースゲームとしてのチューンアップが成されたためにスノボのもつ楽しさがあまり感じられず食い足りない作品になってしまったようだ。

（プレイ時間：20時間）

ライタープロフィール

椎野竜彦（しいの・たつひこ）

1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK−80からコンピューターを触り始め、PC−8001ですっぽりとはまる。

GAME SOFT REVIEW 1

ゲームソフト批評

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

サガ フロンティア

シリーズ再出発 その形の是非を問う

独特のシステムや戦闘バランスで大きく評価の分かれた「ロマンシング　サ・ガ」シリーズがPSに登場。前作までの反省点はいかされたか、それとも…。

Writer 相原祐里

PLAYTIME 30時間

ロマサガの後継者として

これまでに見るサ・ガシリーズは極端なまでの自由度の高さゆえにゲーム途中で進行が行き詰まることもままある、プレイヤー泣かせの敷居の高いRPGであった。

ハードがスーパーファミコンからPSへと移り、タイトルもリニューアルされて元来のシリーズとは微妙に違うとは知っていても、前作までに泣かされたプレイヤーの一人として、やはり今回もその固定観念でもってプレイしてみたところ……意外にも、全体を通して異様なくらい淡泊な印象を受けてしまった。

とにかくなにかにつけて異なるのである。

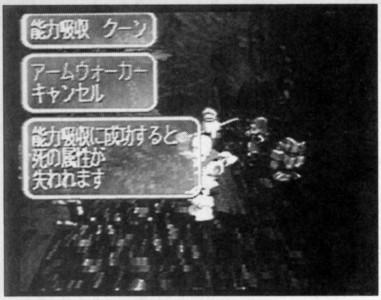
「ロマンシング　サ・ガ1~3」にて採用されていた、プレイヤーの混乱を呼ぶほどのイベントやダンジョン数も格段に減少し、世界そのものが小さくなっていた。ラスボスも非常に倒しやすく苦労なく最後を迎えすぎて呆気ないぐらいだった。7人のキャラクターの物語もアッサリした味付けの短編小説風で、どこか爽快感及び達成感の欠けるミニエンディングばかりであった。

なんだか無理に間口を広げた結果、元来の食あたりでもしかねない毒素がすっかり抜けた、実に凡庸たるゲームになってしまったように思える。

それがプレイヤーに歩み寄った良い意味での進歩であれば言うことはないのだが、相変わらずのゲームバランスの悪さを放置した状態なのが問題だった。

最も目立った欠点が人物関係と世界の構成である。シナリオ部分がとにかくいかんともしがたいのだ。

7人もの魅力的なキャラクターが登場するにもかかわらず、各々の物語が逸脱しすぎて、他のキャラとの接点がなきに等しくなっている。どのキャラを主役に選んでみても、スタートがバラバラならエンディングもバラバラ。主人公



「戦闘」を楽しませる仕掛けはスクウェアの得意とするところ。

のみが目的意識を維持する有り様。他はあくまで「どうして仲間になったのか、今一つ説得力に欠ける脇役に成り下がる」しかないのである。

証拠にこれらの状態は、例の無駄なダンジョンが過剰に出現する原因となってしまった。

例えばレッドでプレイしてシンロウ遺跡や京へ行く。確かにそこにはボスや隠しダンジョンが待っている。しかし他のキャラで訪れてみると全く何も起こらない。レベル上げ用のダンジョンとして活用できるシンロウ遺跡はまだマシだが、京に至っては、本当にただあるだけの存在と成り果ててしまう。そういった場面が非常に多すぎるのだ。

こういう問題は「物語＝主人公＝一目的」という単純図式に固執したのが、そもそもの原因となっているのであろう。脇役に回った他キャラのイニシアティブを優遇して、もう少し有意義な行動がとれなかったものかと疑問を抱いてしまう。サブイベントの発生をアップして脇役にも意思を持たせ、どのキャラクターを主人公にしてもリージョンすべてを生かし切るほどの、制作側の気概と努力が欲しかった。そうすればせっかくある数々のダンジョンが無駄にならずに済むし、更に魅力ある人物の輪郭が得られた筈であろうに。

次に当シリーズ最大の売り文句である自由度についてであるが、こちらも以前までと比較すると随分低く感じてしまった。

用意されたイベントの種類が限定されているので、訪れるダンジョンの順番が多少変わるくらいでどのキャラクターでプレイしても大差ない印象を受ける。

なによりもキャラクターごとにイベントがすでに定められている場合が多くて、強制イベントの多さや、AをこなさないとBには進行不可能なアセルス編やレッド編などは、特に一本道と表現してもいいだろう。自由度をアピールしたゲームというよりも、むしろ単なる普通のRPGとほぼ変わらなかったといっても過言ではない内容だ。シリーズ初期に開発者サイドに見られた冒険心は失われてしまったのであろうか。

戦闘システムも連携技が決まった瞬間や、新しい技を編み出した時などはとても楽しく興奮できたものの、全体的に画面が暗くて見づらく、自由度にありがちなレベル差のありすぎる敵（特にボスクラス）との遭遇などによってのストレスがかかった。初期段階で誤ってラストダンジョンに突入した日には悲劇以外の何物でもない。ストーリーを楽しむどころではなく即リセットあるのみか、戦闘の為の戦闘に邁進するしか手段がなくなってしまう。こうなればバランス以前の問題であろう。

その他、言及するに及ばない程のささやかな問題点が、多分に目立った。ロマサガ時代の当シリーズに比べて、初心者にも遊びやすく改善されている面も欠点の裏側に垣間見られただけに残念でならない。

事実、短編小説も短編小説ならではの味わいがある。勿論それは、世界を構築する人とストーリーが生かされた時の場合ではあるが…。

サガフロンティアは自由度と冒険心のエッセンスを取り除きすぎた結果、かえって独特のカラーを喪失した味気ないゲームになってしまった。

毒にも薬にもならないものとはまさにこのことである。

ライタープロフィール

相原祐里（あいはら・ゆり）

雑多なコラムを書く傍らで、ちゃんとした創作活動もやっている。とんでもなく口の悪い女。ロープレよりもシミュレーションが好みです。

関連作品

ロマンシング サ・ガ［RPG］

メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,500／発売日：'92年1月28日

フリーシナリオシステムは、普通のRPGに飽き始めていたファンを魅了するにあまりあるものだった。問題点も多かったがそこにRPGの理想を感じたファンは多い。

サガ　フロンティア［RPG］　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日'97年7月11日

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL

テクノに彩られたスタイリッシュな3DSTG

一流のスタッフが結集して制作された本作品は、サイバーパンクという言葉が本当にふさわしい優れた3DSTGだ。

Writer 岡元建三

PLAYTIME 30時間

原作の緻密な世界観を忠実に再現

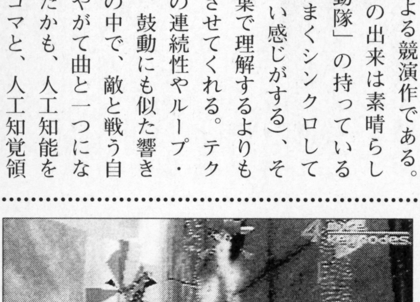
今年は、SF映画が数多く上映され、ちょっとしたブームである（この先も、M・I・Bや、エイリアン4、スーパーマンなどが控えております）。ゲームの中でも、イカしたコミックがPSでゲーム化された。そのタイトルは、「攻殻機動隊　GHOST IN THE SHELL」だ。

「攻殻機動隊」といえば、士郎正宗原作による、近未来SFコミックである。その、緻密に書き込まれたグラフィックと、宗教観や法律・テクノロジーなどがしっかりと構成された世界観に惹かれ、世界的に多くの人に支持されている。士郎正宗の描くコミックの多くは、政治的犯罪によるモノが多く、テロや、戦争・電子犯罪などがよく取り上げられており、今回PSでゲーム化された「攻殻機動隊」のストーリーもまた、士郎正宗らしい来るべき未来における、ハイテク犯罪をモチーフにした作りになっている。特に、オープニングアニメの速いテンポのカット割りは、どきどきさせるモノがあり、フチコマって？　という疑問を持つ人にも存在のわかるイカしたムービーになっている。

テクノによって引きだされる魅力

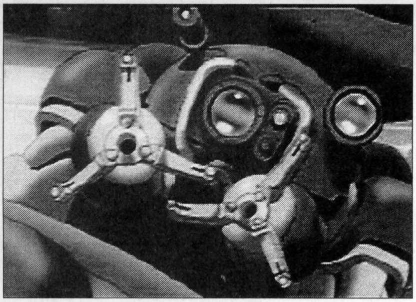
さらに、その世界観をより印象づけるモノに、BGMの果たした役割も忘れてはならない。この「攻殻機動隊」のBGMは、世界各国からのテクノサウンドアーティスト11人（石野卓球をはじめ、デリック・メイやマイク・ヴァン・ダイク、ジョーイ・ベルトラムなど…）による競演作である。そのサウンドの出来は素晴らしく、「攻殻機動隊」の持っているイメージとうまくシンクロして（映画版よりいい感じがする）、その世界を、言葉で理解するよりもたやすく感じさせてくれる。テクノが持つ、音の連続性やループ・リズムなどが、鼓動にも似た響きを聞かせ、その中で、敵と戦う自分の心拍数はやがて曲と一つになる。それはあたかも、人工知能を搭載したフチコマと、人工知覚領域で感覚拡大に対する適応能力値がシンクロするというコミックの設定のような感覚を思わせ、ゲームの中へ、ふかくふかく引き込んでいくのである。

また、この11人を集めて1つの



壁面から敵を攻撃。戦術に幅が広がる。

作品を完成させた、石野卓球のディレクションの良さ、人脈の広さは流石である（テクノ好きの私として、このゲームのサウンドトラックをオススメします。このメンツでのコンピレーションアルバムはそうそうないですし…）。そういった演出やBGMが、原作の持つ混沌とした電脳化社会の雰囲気をうまく表現し、感じさせている。


これがフチコマ。機械ではあるが自らの意志を持っている。

斬新な自機の挙動 3Dの真骨頂

では、このゲームの内容はというと、コミックの中に出てくるフチコマ（多脚型都市鎮圧用AI搭載装甲車両）をメインとした3Dシューティングである。この、フチコマによる3Dシューティングは、士郎正宗があの、「ジャンピングフラッシュ」を制作したエグザクトを指名したことからも、彼の頭の中には、すでにビジョンがあったのであろう。ロビットとフチコマ、確かに通じるモノがある。

このフチコマ、いざ初めて操縦しようとすると、操縦感覚に癖を感じた人も多いのではないだろうか。今までの3Dシューティングでは、自機に対しての床にあたる底面は決まっており、そこを基準とした方向感覚や立体的な地形の把握を、自分の中で認識し、戦っていた。だが、フチコマによる戦闘では、その底面の解釈が広く捉えられており、底面からつながる壁面や天井も地続きと考えられている。このことで、ほとんどの面が底面として扱われており、それがフチコマの動きにアクロバティック性を生み、最近の新型ジェットコースターの様なめまぐるしい視界になっている。そのことに慣れてくると、その蜘蛛のような動きに、大いに感動し、隠れて倒す隠密行動に喜び、特殊任務を堪能できてくる。相手の後ろをとるのが実に楽しい（それでも後半の敵はなかなか後ろに回り込めないが……）。「ジャンピングフラッシュ」にあった飛ぶ楽しさとはまた違う、シャカシャカと動くこの感覚の気持ち良さは新しい経験だった。


アニメーションの質は高い。OPは必見。

キャラゲーの枠を超えた佳作

このゲームは、難易度の点から見ると後半結構つらいのだが、いやらしさは感じない。ふつうに遊ぶ分には、そのうちクリアすればいいのであるから。最近、なんだかユーザーよりになりすぎてヌルいゲームが多い中、硬派なのもたまにはいいモノである。

「攻殻機動隊」というタイトルを背負ったゲームであるにもかかわらず、3Dシューティングとしてしっかりした新しさを持ったモノとして仕上がった、このゲームは、SFを肌で感じられるソフトである。

ライタープロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、ＣＦを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまだDIABLO進行中。ON-LINE GAMEに夢中なこのごろ。仕事も水面下にてプロジェクトが進行中。

関連作品
ディセント［3DSTG］
メーカー：ソフトバンク／機種：プレイステーション／価格：¥6,400／発売日：'96年1月26日
宇宙空間を舞台にした3DSTG。無重力故に自機は360度自由に動くことができる。上下の感覚が麻痺してしまう新鮮な感覚を持った作品だ。

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年7月17日

GAME SOFT REVIEW ③

アーマード・コア

自由度と遊びやすさを両立させた、良質なアクションゲーム

シミュレーション要素を含んだロボットACG「アーマード・コア」は、難度は高いものの、ゲームとしての完成度も高い秀作であった。

Writer 角田秀明
PLAYTIME 32時間

「アーマード・コア」は、決められた資金内でオリジナルのロボットを作成する「パーツセレクト」と、与えられた依頼を達成していく「ミッション」という2つのパートを交互に繰り返していくことで進行する、シミュレーション要素を含んだ3Dロボットアクションゲームだ。

3D空間の中に息づく自由度の高さ

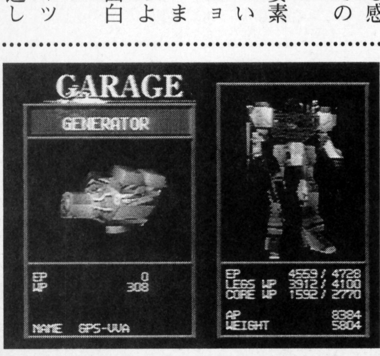
結論から言うと、「アーマード・コア」の最大の特徴は、プレイヤーの選択の幅が広い（＝自由度が高い）ということになるだろう。ゲームをプレイしていると、至る所でその自由度が感じられる。その自由度について順に見ていきたい。

まずはアクション面。本作品はコントローラーのすべてのボタンを使用して自機を操作するため、ゲームを始めた当初は戦闘が非常に難しく感じる。しかし、ゲームをプレイしていくにつれ、敵を補足するロックオンシステムの存在により攻撃を容易に行うことができることや、ジャンプやダッシュ、ブースターによる空中飛行をボタンひとつで行えるなど、徐々にキーレスポンスの良さに気づいていくことになる。その結果、プレイヤーは思い通りに自機を操作することができ、自機との一体感が生まれ仮想空間を自分が動きまわっているという臨場感が感じられるようになる。

ポリゴンゲームの魅力は、登場キャラクターたちのリアルなモーションやテクスチャーによる質感の演出などが挙がるが、「アーマード・コア」はその部分が非常に良くできているといえる。なによりも「ゲームの中に創られた立体空間を自由に動きまわっている感覚」が心地よく、ゲームとしての楽しみを十分に味わえた。

次はシミュレーション的な要素である「パーツセレクト」について。この部分には、3Dアクションシーンとはまったく異なる、まるでミニ四駆やカードゲームのような『組み合わせパズル』の面白さが潜んでいる。

プレイヤーはさまざまなパーツをテストし、試行錯誤を繰り返しながら、自分好みの機体を作成していく。全11種類、合計140近くものパーツが用意されていて、しかもそれらすべてのパーツにそれぞれ特徴があり、性能が『高額なパーツ＝強い』と決まっていないところがプレイヤーの創作意欲

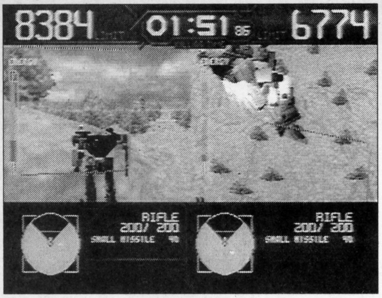


自分だけのメカを組み立てる楽しみもある。

を刺激する。

さらに本作品は、各ミッションの難度が絶妙なうえ、特定のパーツがないとクリア不可能というミッションは存在しない。「俺は実弾兵器しか使用しない」という人や「2足歩行を愛してやまない」という人たちは、自分の好みを貫くことができるのだ（そのかわり、クリアが困難になることも起こりうるが）。

自分のポリシーを貫くか、戦略を優先するか……？　このシミュレーション部分にも、本作品の『自由度の高さ』を垣間見ることができた。



対戦プレイも出来てしまうという手の込みようが見事。

また、ゲームのストーリー展開にも『自由度の高さ』が如実に現れていた。

本作品には、変化に富んだ遊び甲斐のあるミッションが50近くも用意されているが、これらが巨大企業からの依頼という形で、一度に2～3個、多い時では5個近くも提示され、その中からプレイヤーが引き受ける依頼を選択するというシステムを採用している。プレイヤーはその依頼内容を確認しながら、どの仕事を受けるかを自分自身で決めていく。例えば、「苦労の割には報酬が少ないから引き受けるのはやめよう」とか「誘導ミサイルが大好きな俺は、こんな狭い通路での依頼は引き受けん」といったように、どのミッションを選択するかはプレイヤーの自由。また、選んだミッションによってストーリーが刻々と変化していくため、プレイヤーが能動的にストーリー展開に関与できるという訳だ。

ハードルの向こうに見える ゲームとしての面白さ

以上のように、アクション面、シミュレーション面、戦略面のすべてにおいて、プレイヤーに幅広い思考の余地がある「アーマード・コア」。こうした『自由度』が高いうえに、きちんとゲームを遊ばせてくれるこの作品は、実は希な存在なのではないだろうか。

とはいえ、「アーマード・コア」にも欠点は存在する。少々厳しめの難度のミッション、パーツのデータはパッと見ると数字の羅列で慣れるまでは苦労するなど、初心者には敷居が高すぎるのだ。自由度が広いため、初心者をどつぼにはまらせる危険性をはらんでいる。

……しかし、こういった欠点は、すべて今まで挙げてきた自由度の高いシステムと表裏一体のものである。難度が低すぎるとプレイヤーの試行錯誤する時間が減り、有効な機体パーツの模索を必要としなくなってしまう。山のようなデータは各パーツの個性を際立たせる手段であり、このゲームには必要不可欠であるだろう。

制作者は難易度という問題が犠牲になることを承知で、あえてゲームの『臨場感』と『自由度』を優先させ、「アーマード・コア」というひとつの答えを提示したのではないだろうか？

本作品を、単に難しいから、とっつきにくいからと敬遠するのは非常にもったいない。

制作者の用意したハードルを越え、ゲームが持つ『自由度』に触れた時、「アーマード・コア」の持つ妙なる魅力がきっと感じられるはずである。

ライタープロフィール

角田秀明（つのだ・ひであき）
1976年生まれ。専門学校を卒業後、㈱M２に所属。現在はライターとして活動中。本人はバリバリの硬派ゲーマーだと自負してるが、周囲の者はそれを認めようとしない。……三石琴乃好きが原因か？

関連作品

電脳戦機バーチャロン［A・STG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'95年
二本のスティックを使ってバーチャロイドと呼ばれるロボットを操作する対戦ロボット格闘シューティングゲーム。続編「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」の発売が待たれる。

アーマード・コア［シミュレーションACG］
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年7月10日

みんなのGOLF

一般層を巻き込んでヒットしたゴルフゲームの記念碑的作品

オーガスタ以降閉塞感を見せていたゴルフゲーム久々の大ヒット。ゲーム性とリアル性を巧みに融合したゲームデザインが光る。

Writer 編集部
PLAYTIME 20時間

TVCFに負けない優れたゲームデザイン

推定実売枚数50万枚強。この数字がすべてを物語っている。新世代機史上これほど売れたゴルフゲームは他にない（はずだ）。発注数を読み違えたバイヤーも多く、発売後慌ててリピートをかけたショップもまた多かった。その原因は、その人を食ったタイトルと従来の経験則から発注数を絞り込みすぎたからに他ならない。

家庭用ゴルフゲームには大きく2つの潮流がある。第一期は2Dゴルフの時代。任天堂の「ゴルフ」から始まったゴルフゲームが、インターフェースの洗練やシステムの練り込みなどを経て完成を見たのが「マリオオープンゴルフ」('91年、FC)。そこに3Dという新しい流れを付け加えたのが「遥かなるオーガスタ」('89年、PC)である。米オーガスタのコースレイアウトを可能な限り忠実に再現した内容はアダルトユーザーに絶賛され、以後のリアル指向を生んだ。新世代機の登場により実写取り込み、美麗なテクスチャーなど臨場感もさらに向上し、この流れがゴルフゲームの主流となる。しかし、その一方で市場は次第にマニアックなものとなり、売り上げも徐々に落ちていった。この流れにリセットをかけ、新世代機でのゴルフゲームのスタンダードを生み出したのが「みんなのGOLF」なのである。



クラブ選択を自動化するなど細かい配慮も良。

SCEI得意のTVCFパワーはここでも炸裂。しかし内容も決してCFに劣るものではない。特筆すべきは現実と虚構の融合の妙。3DCGでリアルに表現されたコースや弾道と、カップイン時に画面が拡大するなど随所に挿入された漫画的表現や、ゴルフゲームのボールを飛ばす快感とは無縁の存在だったパッティング部分の難易度低下といったゲーム的な演出がうまく結びつき、見事に昇華している。用意されたコースも現実の模倣ではなく、攻略をメインとしたゲーム的なレイアウト。だが黎明期の作品に良く見られた漫画的なものではなく、あくまで現実味を残したうえでのバランス調整の妙が光る。キャラクターやコースを次々に攻略していくなどの家庭用らしいデザイン手法も上手い。

閉塞感のあったゴルフゲームに再び光明を当て、一般層を巻き込んだヒットとなった記念碑的な作品である。まさに「よい子とおとなのプレイステーション」を体現した作品として高く評価したい。

（編集部）

関連作品

遥かなるオーガスタ
[SPG]
メーカー：T&Eソフト
機種：PC-9801他
発売年度：'89年
ゴルフゲームのシミュレータ路線を切り開いた不朽の名作。パットの微妙なライン感覚に多くのユーザーが喜びそして涙した。

みんなのGOLF [SPG]　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'97年7月17日

GAME SOFT REVIEW ⑤

グラディウス外伝

「グラディウス」その偉大すぎる作品の呪縛から逃れられなかった「外伝」

PSでリリースされた「グラディウス」シリーズの最新作は、ゲーム的には良く出来ているものの、決して「進化」してはいなかった……。

Writer 南敏久

PLAYTIME 10時間

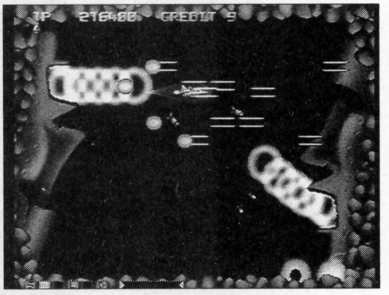
ゲームとしての出来は良いのだが…

「グラディウス外伝」。良くも悪くも「グラディウス」である。もしこれが「デラックスパック」か何かのオマケで入っていたりしたら、何も言わず拍手の一つもして歓迎したであろう。しかしこのゲームが数年ぶりの「グラディウス」の新作！ として発表されてしまうと、何とも釈然としない気持ちになるのだ。

ゲーム自体はそんなに悪い出来ではない。難易度等の各設定も細かく出来るし、追加された新装備、サークルレーザーやオート照準ダブルなどもなかなか使い心地が良い。ハデ過ぎない抑えた演出もシリーズのイメージに合っている。

しかし残念なことに、「外伝」はこの「シリーズのイメージ」に捕らわれ過ぎてしまったようだ。

過去の作品でアイディアを使い果たしてしまった……とは考えたくないのだが、「外伝」の各ステージのほとんどが、水晶、植物、モアイ等の旧作の焼き直し、マイナーチェンジに留まっている。特に後半ステージに至っては、ボスラッシュ↓高速スクロール↓中ボス要塞↓上下から迫る壁↓クラブチャンチャン避け……と完全に昔のパターンを真似たものになっている。


もはやワンパターンとしか言いようがない。

とてもじゃないがこれは「お約束」とか「オマージュ」とかいった言葉の範囲外であるだろう。ここまでやられてしまうと、「自分はナメられてる」と直感してパッドを床に思いっきり叩き付けてしまった。

「とりあえず人気のあったキャラクター入れとけばウケるだろう」自分の妄想かもしれないが、その昔ファミコン時代に遊んだキャラ物ゲームでも感じた、そんな制作側の客をナメた態度が画面の奥から見えてしようがなかったのだ。

かつて「グラディウス」シリーズは、新作を発表する度に我々に新たな「驚き」を、「意外性」を与えてくれた。その最新作がこういった旧作のリミックス的作品になってしまったのは何とも口惜しい。

それともだから「グラディウス外伝」なのだろうか……。

ライタープロフィール

南敏久（みなみ・としひさ）

職業・造型助手＆怪獣博士。最近の大神いずみさん髪の毛ペタッとさせすぎじゃアリマセン？ もう少しフワッとさせたほうが奇麗に見えると思います。あと日テレには「ガンバロン」「マシンマン」路線のヒーローもの復活希望。

関連作品

沙羅曼蛇 デラックスパックプラス［STG］

メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年7月3日

「沙羅曼蛇」「沙羅曼蛇2」「ライフフォース」を一本に集めた、コナミデラックスパックシリーズ第4弾。今回の「グラディウス外伝」は、雰囲気的に「沙羅曼蛇」の方に近いと感じられる。

グラディウス外伝［STG］ メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年8月28日

モンスターファーム

見つける楽しさ、育てる楽しさ 贅沢な遊び道具

CDのデータを読み込みモンスターに変換するという発想の勝利。新しい定番オモチャの登場だ。

Writer 岡元建三
PLAYTIME 20時間（現在継続中）

懐かしい思いを呼び起こすソフト

子供の頃ぼくは、自分の持っているモノに、何でもいろんな数値を付けたがる癖がありました。なぜ強いのか、今思うとさっぱりわからない筆箱や（確か象が踏んでも壊れないって奴があった頃だからか…）、自称世界一速いスーパーカー消しゴム・最強の攻撃力を持つオレの牛乳瓶のふた（輪ゴムではじき飛ばすとき、その攻撃力は最大パワーを発揮したらしい…）など、今大人の自分から見れば、あまりに無意味な価値の付け方であるが、当時はそれが毎日のゲームだった。その、あきれた数値の勝負を繰り返し、いらない戦利品がトロフィーとなっていた。

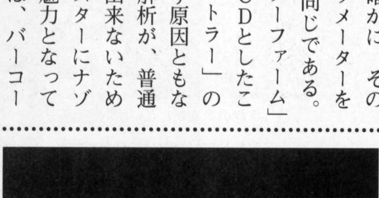
そんな、あのころ面白がってたことが、この「モンスターファーム」には、ぎっしりと詰まっていた。

CDデータを利用する その発見と発想の成果

このゲームは、ジャンルとして育成シミュレーションとなっている。内容は、モンスターを生み出し育て、最強という栄光をつかむ、夢のブリーダーゲームといえばよいか。中でも肝となっているのは、さまざまなCDを読み込み、その中に書き込まれているデータを（音楽CDも、言ってみればデータの集まりである）、モンスター達のパラメーターとして変換しているところである。これはまさに、CDに対する新しい価値観であり、本来の目的とは無用の強さや姿を表示させた、子供回路である。

このCD読み込みシステム（子供回路）は、以前他社から出た、玩具「バーコードバトラー」に似ているといわれる。確かに、そのデータを変換してパラメーターを構成するスタイルは同じである。だが、この「モンスターファーム」は、解析するモノをCDとしたことで、「バーコードバトラー」の時にブームの火を消す原因ともなったデータの部分の解析が、普通の人には見ることが出来ないために、変換されたモンスターにナゾがナゾを呼び大きな魅力となっているのだ（あの当時は、バーコードのラインの意味についていくつもの雑誌で取り上げるぐらい加熱していた。そのために、バーコードバトラーは、システム的に裸にされ、飽きられていった）。

さらに、CDは、その人それぞれに好みで買い集めているモノで



ドキドキするモンスター誕生。このゲーム最大の魅力

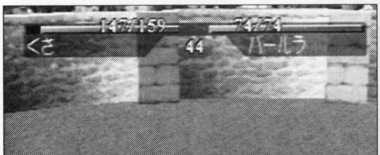
あるため、コレクション性からくる愛着心がある。それはまさにペットとしてのモンスターの位置づけにもってこいの状況であるわけなのだ。「私のサンプラザ中野ってすご～く強いの～」や、「もうアニメタル最強!!」（アニメタルは特別なモンスターが入ってるらしいぞ）だの。それはまさに、大事にしてるが故のモノに対する親バカ心なのである。（犬猫を自慢するCDブリーダーズ・チャンピオンシップみたいなものをやりそうで怖い…。）

間口が広く誰でも遊べる育成パート

いろんなCDから、モンスターを無事生み出して、準備が整ったところで、いよいよ本格的なゲームの開始である。ゲームの中において育成部分は、その週のスケジュールを選んでこなしていく方法で月日が過ぎていき、選んだ項目によって、パラメーターの数値が上下していく。操作感覚の簡単さと相まって、手軽に出来る気持ちよさがあり、あまりふかく考えなくても、感覚で遊べ、ユーザーを選ばない間口の広さがある。さらに、育てているモンスター同士を合体させることでさらなるパワーアップ化させることもできる。そして、強くなったモンスターを闘技場で戦わせ、栄光の道に向かって行くわけである。また、このゲームのモンスターにはそれぞれ寿命が設定されており、無限に育ててステータスMAXにはできない。大事に暮らすか、合体の素体として使うかユーザーの親心が見えるところだ。（モンスター同士戦うモンスターバトルは、メモリーカードを持ち寄れば、対人戦も可能となっているサービスぶり。おれの×××みてくれよ状態である。）



育成用のファーム。飼っているモンスターが動き回る。



闘技場での戦闘。育成の結果がここに集約される。

多くの、育成モノゲームがリリースされてる中において、息の長いゲームには、共通のキーワードを感じることが出来る。それは、子供心が感じる本能的な面白さを、ストレートに表現しながらも、そのシステムは極めてシンプルな、感覚的に扱える手軽な愛情である。このことは、「モンスターファーム」のもつ、CD読み込み（子供回路）を中心としたシステムにもしっかりと感じることができる。昔のおもちゃがそうであったように、子供心を忘れないことの大事さを、この「モンスターファーム」は、改めて感じさせてくれた良質な作品である。

ちなみに、私は攻略用にセーブしていたデータをすべて消去し、一からやり直しております。それは究極最強で、すっごく珍しい姿をしたモンスターを作るためであります。で、今の状況は？というと、ビョークのニューアルバム、「ホモジェニック」（前作から2年も経って出たこのアルバムはイイッス）から生まれた、スエゾー＋ライガー系のモンスターをバリバリと育てている最中である。

ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、ＣＦを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまだDIABLO進行中。ON-LINE GAMEに夢中なこのごろ。仕事も水面下にてプロジェクトが進行中。

関連作品

ポケットモンスター［RPG］
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／
価格：¥3,900／発売日'96年2月27日
説明不要の大人気ＲＰＧ。捕まえる楽しさ、育てる楽しさ、強いパーティを見つける楽しさなど、楽しさのてんこ盛り。

モンスターファーム［育成SLG］ メーカー：テクモ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年7月24日

ロッククライミング「未踏峰への挑戦」

「純天然ものバカゲー」の真骨頂を見た

「ロッククライミングの完全シミュレート」というゲーム業界の未踏峰を目指したが、ものの見事に遭難した様が実に痛々しい作品。

Writer イワタカヅト

PLAYTIME 7時間

プレイしてはいけない究極の「ハズし」ゲー

——降参。ゲーム史上、これほどの「純天然もの」に、お目にかかったことはない。

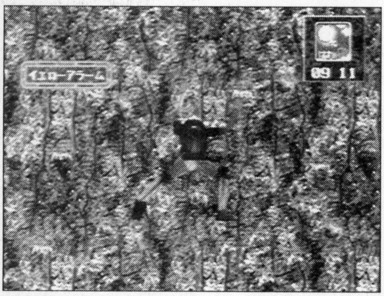
ロッククライミングという、スパルタンなスポーツを、精密にシミュレーション化したのが、この「未踏峰への挑戦」である。

マイキャラは、登山装備を施したクライマー。絶壁にへばりついた状態で、両手、両足、すなわち人間の四肢を操作し、小さな足場を利用して、一歩一歩ゴールへと導いていく。

その他、岩盤にハーケンを打ち込み、ザイルで降下するなど、さまざまな登山アイテムを用いて、ルートをたどることも可能。ロッククライミングのベテラン経験者が制作に携わっていると判断できる、本格的な内容である。

しかし、この「超クソ真面目」ともいえるスタンスが、思いもよらぬ方向へとこの作品を導いていくのだ。——バカゲー。

見た者の人生を大幅に変えてしまいそうなぐらい滑稽なマイキャラの動き、殺人的なほどチープなアニメーション、貧乏ゆすりを誘発させる難解なゲームシステム……。



パッドを持つ手が凍傷になりそうな「寒い」作品です。

ロッククライミングという、ゲームにおける前人未到のテーマを丹念にトレースしようとした、純真な制作魂がうかがえる。

しかし、その姿勢は、プレイヤーのはるか頭上を通過しており、「困惑」という雪崩を発生させている。その結果、このゲームをどう遊ぶべきかが理解できないのだ。プレイ中、何をしたらよいのかわからず、岩盤にへばりついたまま硬直してしまうことが何度かあった。これはある意味、ゲームにおける「遭難事故」である。

ド未熟なシステム、腰砕けのビジュアル、そして、アンビバレントすぎるクラッシーなBGM……。このゲームは「プレイ」してはならない。正しい楽しみ方、それは、超クソ真面目な制作姿勢が生み出した「ハズした仕事ぶり」を、その目で「目撃する」のが正解といえよう。

『パラッパラッパー』を代表とする「洗練された商品」とは別次元に位置する「純天然ものバカゲー」の真骨頂がここにある。

ライタープロフィール

イワタカヅト

シナリオライター。10月末に新宿ロフトプラスワンにて「コギャルとママゴト倶楽部」を主催。こないように。あと、11月に「賞味期限切れのプラモデル」(恒北社)って単行本を発売。買わないように。

関連作品

クレイジークライマー [ACG]

メーカー：日本物産／機種：アーケード／発売年度：'80年

ただひたすらビルを登る男を描いた不条理アクションゲームにしてバカゲーの草分け的存在。独創的な内容、ツインレバーという斬新なインターフェースなど、実は革新的な名作でもある。

ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編 [SLG]　メーカー：NETYOU／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年7月25日

QUEST FOR FAME

パッドを捨てよ、ピックを持とう！ギタリストに成りきれる驚異のギターゲーム登場！

「史上初のリズムギターゲーム」と銘打たれた本作品は、新鮮なゲーム体験をプレイヤーに提供してくれる。

昔でいえば「ファミリートレーナー」、最近ではナムコの「プロップサイクル」「ファイナルハロン」なんかがそうですが、プレイしている本人はめちゃめちゃ楽しいんだけど、その姿は実にカッコ悪いという体感ゲームが世の中には少なからず存在します。この「クエスト　フォー　フェーム」も、そんな類のゲームなのです。

この作品は、画面に表示されるリズムに合わせてギターを弾くというリズムアクションゲーム。これだけ聞くとなんの変哲もないソフトですが、そのプレイスタイルが凄い。なんと、ギターを弾くときに使用する「ピック」の形をしたコントローラーを使って遊んでしまうんです。

このピックを使ったインターフェースは実に斬新かつ愉快。ゲームはいかにその登場人物になりきれるかが勝負ですが、本作品ではこのピック状のコントローラーのお陰で、プレイした瞬間からギタリスト気分が味わえ、バーチャル度は満点です。

ピックコントローラーは、軽い衝撃を与えることで反応するので、プレイヤーは固い板やお盆を用いてピックを叩くようにプレイしなければなりません。出来るだけギターを弾いている感覚に近づけたいという場合は、テニスラケットを使うのが最適です。そうして苦労しながらピックを操りゲームをプレイする様は、見ていてなんとも滑稽ですが、やってる本人はギタリストに成りきっているため非常に楽しいんです。見ているよりも、実際にプレイする方が数倍楽しいという、この作品は正に「体感ゲーム」なのであります。

「ギタリストになれる！　エアロスミスと共演できる！」というカッコ良さを追求したはずが、雰囲気的には実にバカバカしい作品になってしまった「クエスト　フォー　フェーム」。しかし、そのノリの良さと楽しさは間違いなく一級品。理屈抜きで楽しめ、頭が空っぽの状態で遊べ、けっこう体を動かしてプレイできるなんてソフトは他に例がありません。「ゲーム＝楽しいもの」という当たり前のことを改めて我々に教えてくれる本作品、一度はプレイする価値ありといえます。



スタジアムでエアロスミスと共演！　気分はスターギタリスト！

Writer 和嶋研二

PLAYTIME 11時間

ライタープロフィール

和嶋研二（わじま・けんじ）
ＳＦ映画に凝ってるフリーライター、秋田県出身29歳。好きな映画は「ハイランダー」「エスケープ・フロム・ＬＡ」「リキッドスカイ」など。期待の映画は「メン・イン・ブラック」と「キラーコンドーム」で決まり。

関連作品

ソールドアウト［SLG］
メーカー：シンコー・ミュージック／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年6月20日
バンド育成シミュレーションゲーム。ボーカリスト兼プロデューサーとしてバンドを一流に育てるのが目的。いかにもプレステらしい音楽系ソフト。

QUEST FOR FAME
［リズムギターゲーム］
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年7月10日

mr.BONES

元祖「骨ゲー」は、なんともCOOLな痛快コミカルアクション作品

Born to be BONE! 海を渡ってやってきたガイコツ男「mr.BONES」に、洋ゲーの神髄を見た。

Writer 平和島ミチロウ

PLAYTIME 7時間

スケルトンスニーカー、スケルトンウォッチ、スケルトンPHS…世の中スケルトングッズばやりですが、「mr.BONES」はまさにこのブームの申し子ともいえるゲームです。なぜって主人公からしてすでにスケルトンなんですから。名付けて「骨ゲー」なるこの作品、セガサターンのキャッチコピーじゃないけど「This is COOL!」なのです。

気になる内容はといえば、はっきりいって途中途中にムービーが挟まったミニゲーム集。しかし侮るなかれ！　ミニゲームは20種類以上もあって、そのどれもが支離滅裂というか奇想天外なものばかりなんですよこれが。普通の横スクロールアクションがあるかと思えば「パラッパラッパー」ばりのリズムアクションがあったり、いきなりブロック崩しが始まったかと思えば、今度はシューティングゲームになったり…。どのゲームにもミニゲーム特有の一発芸的な瞬発力があるのはもちろんのこと、それらのゲーム一つ一つが骨のあるしっかりとしたものに仕上がっているのが見事です。

そしてこの作品をCOOLたらしめているのが演出面。特に主人公であるボーンズ氏の挙動が小気味よく、骨が変なところにくっついてブランブランしたり、背骨だけでピョンピョン飛び跳ねる様は、面白さを通り越して感動すら覚えます。またゲーム中だけでなく、ただのストーリー説明だと見ていたらいきなりミュージカルが始まってしまうといったディズニーアニメ的な作りのムービー。'80年代を思わせるストレートかつ骨太なロックサウンド。そしてふんだんにパロディを盛り込んだ日本語訳など、ゲームの骨子から末端に至るまで「粋」な要素がこれでもかとばかりに詰まっています。だからCOOLなんですね。

CD二枚組の割にはボリューム不足な点と、ゲーム中やや説明不足なところがある点は、いかにも洋ゲーらしいマイナスポイントですが、それを補って余りあるパワーとイマジネーションを本作品は持っています。最近めっきり少なくなった「コミカルアクション」というジャンルの屋台骨を一人で支えるミスター・ボーンズ氏に拍手。まさに骨まで愛したくなるイカしたソフトです。



これはドラム叩きステージ。痛快です。

ライタープロフィール

平和島ミチロウ（へいわしま・みちろう）
自称ゲームライター兼エセ詩人。彼女よりも収入が少ないため「デクノボウ」「ロクデナシ」「ゴクツブシ」「カイショウナシ」といった有り難い称号を授かる。

関連作品

アースワームジム２［ACG］
メーカー：タカラ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年11月11日
ミミズのジムが主人公のアクションゲーム。スーパーマリオタイプの作品だが、ブラックばジョークが隅々に散りばめられている。詳しくは本誌９号「洋ゲー★NOW」参照。

mr.BONES［ACG］　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年6月27日（コンビニ専売）

黒の断章

恐怖の小道具は作品に何をもたらしたか

パソコン18禁ゲームからの移植AVG。クトゥルフ神話をベースにした本作はユーザーに恐怖を提示できたのか。

「黒の断章」はホラータッチのAVG。最近多いPC-98の18禁ゲームからの移植作だ。コンシューマ向けにSEXシーンこそ削られているものの、全編に流れる暗く、怪しげな雰囲気は損なわれていない、と思う。今回ハードのパワーUPに伴い、グラフィックの強化やセリフの音声化等が図られている。特に外国人キャラの声にはちゃんと外人の役者が当てられ、役柄に合ったシブい英語が楽しめる（酔っぱらいのジジイとかヤンキーとか。果てはネオナチまで）。こういったアニメ絵のAVGでは珍しく、新鮮で仲々イイ感じだ。ゲームは画面上をカーソルでクリックし、調べていくことで進んでいくお手軽方式。しかし操作系が単純化された分変な所が複雑化していて（引き出しやカーテンなど突拍子もない場所を調べないと会話が進まなかったりとか）これは少々困ってしまった部分だ。

で、もう一つ困ってしまうのが肝心のお話部分。前半、密室での連続殺人、被害者たちの背後に見え隠れする別の事件、それに主人公の過去などが絡み合い、結構ゾクゾク（そしてワクワク）させる展開を見せてくれる。しかしこれらすべての謎が解き明かされる後半。物語前半が持っていた独自の恐怖世界は見る見る色あせていってしまう。その最大の原因はこのゲームが恐怖の「小道具」として、あの「クトゥルー神話」（注）を大量に持ち込んでしまったことだ。「ナコト写本」「死霊秘法（ネクロノミコン）」「ミスカトニック大学」等々、「クトゥルー神話」作品中ではおなじみの用語が次々飛び出し、舞台も日本からアメリカに移ることで「クトゥルー」色がどんどん強まり、話の流れは「クトゥルー」側にシフトしてしまった。そして前半で築かれたこのゲーム独自の世界観も何か「借り物」くさく感じられ興醒めしてしまうばかりか、「クトゥルー神話」作品としても類型的で、何とも中途半端な形で終わってしまった。

「クトゥルー」に限らず既存の物語、設定を作品に取り込む際にはそのサジ加減がポイントになる。少量のコショウを加えたラーメンはとても美味しい。が、コショウを入れすぎてしまえばそれはもはやラーメンではない。このゲームを終えて、ふとそんな事を考えた。



細かな人間関係など前半の引きは十分なのだが…。

（注）クトゥルー神話：H．P．ラヴクラフト（1890〜1937）の創作による、外宇宙の邪神の恐怖を描いた作品群。彼の死後も多くの作家によって同じ世界観の作品が発表されている。主な作品として「インスマウスの影」「ダニッチの怪」「クトゥルフの呼び声」等

Writer 南敏久

PLAYTIME 8.5時間

ライタープロフィール

南敏久（みなみ・としひさ）
職業・造形助手＆怪獣博士。好きな邪神はイタクァとツァトゥグア。ラヴクラフト作品は何本か映画にもなっていますので、興味のある方はどうぞ。もっとも内容はかなり改変されていますが。オススメは「フロムビヨンド」。

関連作品

ネクロノミコン［AVG］
メーカー：フェアリーテール・ハードカバー／機種：PC-9801／価格：￥8,800／発売日：'94年6月24日
こちらはそのものズバリのクトゥルフ物AVG。舞台はアーカム。インスマウス顔、ダゴン教会などファンにはおなじみの単語が点在。18禁。

黒の断章［AVG］　メーカー：OZ CLUB／機種：セガサターン／価格：￥6,300／発売日：'97年8月8日

GAME SOFT REVIEW 11

リアルサウンド
～風のリグレット～

映像過多な日本のゲーム業界へのアンチテーゼ、そのスタンスとは

画面のないTVゲームという発想から注目を集めた、リアルサウンド。スタッフに超豪華なメンバーを揃え生み出された実験作は……。

Writer 立花歩

PLAYTIME 32時間

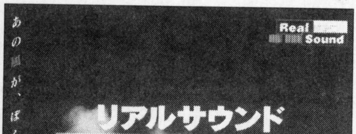
映像過多な日本のゲーム業界

ＦＦⅦに代表されるように、日本のゲーム業界はとにかく映像過多の傾向にある。そういった風潮の中で、この「リアルサウンド～風のリグレット～」（以下「風のリグレット」）は画面が存在しないという、なかなかユニークな作品だ。貧乏症な私にとって、まっくろな画面に向かってパッドを持ちゲームをプレイする、というのはなんだかただムダに電磁波を受けているような気がして気分が悪い。だが、コンポにつないでプレイすることにはいい塩梅である。

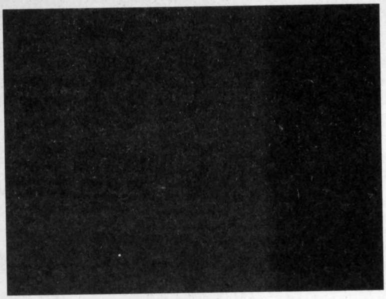
そこには、画面のない作品ならではの自由な空間が広がっていた。

音作りのうまさからくる、自由な空間表現

人の想像力というのはご存じの通り、やっぱり素晴らしい。グラスの音、ドアを開く音、キーになる音一つでその空間が感じ取られる。もちろん、音作りが下手であれば、論外なのだが、そういった意味で、本作はかなり気を使いリアルで自由な空間表現が実現している。少年と少女が不器用なファーストキスをするシーン。蝉の声が次第に大きくなり、その間がキャラクターたちの行動を物語っている。こういった音や間の使い方のうまさ。そこには、ありきたりな実写取り込みの、安易なサウンドノベルズ的な作品から受けるようなチープなイメージはなく（サウンドノベルでもアテナからリリースされたリング オブ サイアスは画面構成がうまかった）、生き生きとした世界が構築されている。その成功の要因はなんといってもTVドラマなどのスタッフの起用が大きなところだろう。遊ばせることに主眼をおいて作られる「ゲーム」に対してTVドラマのスタッフはドラマ作りのプロといえる。「東京ラブストーリー」で有名なシナリオの坂元裕二氏、「もののけ姫」の音楽録音を担当している大川正義氏などを起用、またキャスティングもいい。ともすれば泥臭くなりがちな青春モノが柏原崇、菅野美穂、篠原涼子といった今旬な役者のイメージに助けられ、垢抜けた印象となっている。何気なく黒い画面から目を離してプレイしていると、まるでフジテレビあたりの9時台のドラマを見ていたような錯覚を起す。これがいいのか悪いのか意見



パッケージまわりは空のイメージを基調にきれいにまとめられている。初回特典がハーブの種というところもこの作品らしくてうれしい。



画面は最後まで何もナシ。

が分かれるところなのだろうが、とりあえずドラマ好きの私にとってはプレイしやすかった要因の一つであった。そして、役者の起用は、声優の持つ一種癖のある演技過剰ぎみの話し方とは違った自然さを感じさせている。

　また、この「風のリグレット」はストーリー展開自体は選択肢によって決定していくのだが、エンディングは選んだ選択肢に振り分けられた数値の蓄積によって決定されるといった、いわば積算分岐システムとなっている。道筋がわかってしまうとたんに作業と化してしまうストーリー分岐によるエンディングに比べ、いい意味で展開がわからないという曖昧さがあり、選択肢一つ一つに意味を与えている。

感受性豊かに描かれた、さわやかな青春ラブストーリー

　では、肝心な内容はというと甘い。とて——も甘くて、青いスウィートな青春ドラマだ。その感覚はあの懐かしいNHKの少年少女ドラマシリーズのような、もう戻らない青春への憧憬を思わせる感傷的な作品となっている。誰もが少なからず持っている青春のリグレット（後悔）。主人公がその美しい思い出をまっすぐにとらえ成長していくエンディングは矢野顕子の曲に彩られた、不器用だが純粋な二人のラブストーリーを通し、さわやかな感動を与えている。ストーリー自体は多少強引なところがあり、完成度としては手放しに素晴らしいとは言い難い。だが、台風をキーワードに展開される時計台の伏線のうまさや主人公の曖昧であった記憶の絡まりが次第にほどけていく過程は夢と思い出を通し感受性豊かに描かれており、秀逸である。

「風のリグレット」、最大の難点とは

　ただ、そんな内容的には良質な「風のリグレット」の最大の難点は、値段の高さだ。6400円。この内容でこの値段は高すぎる。なぜなら、この作品はゲームではなく、インタラクティブCDドラマといった趣の作品だからだ。選択肢によるインタラクティブ性は楽しむプレイヤーそれぞれのドラマを体験させる。だが、そのストーリーの変化も舞台が違うといった程度のマイナーチェンジでしかなく、何度もプレイして楽しむといったものではない。もちろんエンディング自体で作品の完成度やタイプは変わってくるのだが、途中飛ばせないシナリオや似た展開に飽きてプレイするのがつらくなる。音だけの作品ということもあり、その音質にこだわったからこその4枚組みなのだろう。だが、もう少し採算分岐点を下げられなかったのか。音楽CDが3000円、100億円かけて制作した大作映画も劇場で2000円で見ることができる現在。この値段は少々高すぎるのではなかったのか。冒頭にも書いた通り、この作品は現在の映像過多なゲーム業界に対するアンチテーゼという側面もあり、アイディアは素晴らしい。それだけに数多くのユーザーにプレイしてもらいたかった。ユーザーや作品のことを考えればメーカーはもっと価格を抑える努力をすべきではなかったのか。そうしてこそ実験作は多く人に楽しまれ、その価値を全うできると思うのだが……。

ライタープロフィール

立花歩（たちばな・あゆむ）

1965年生まれ。イラストレーター。見れないドラマもビデオレンタルでほとんどチェックするほどのドラマ好き。最近「ストーカー、禁じられた愛を」をビデオで見て感動。渡部篤郎のファンに。

関連作品

リング オブ サイアス［AVG］
メーカー：アテナ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'96年4月12日
魔女の呪いにより指輪にされた主人公サイアスの冒険を描くサウンドノベルズタイプの作品。華麗でドラマチックな雰囲気をもった秀作。

リアルサウンド～風のリグレット～［ETC］　メーカー：ワープ／機種：セガサターン／価格：¥6,400／発売日：'97年7月18日

GAME SOFT REVIEW ⑫

VIRUS

名ばかりであったサイバーパンクアドベンチャー

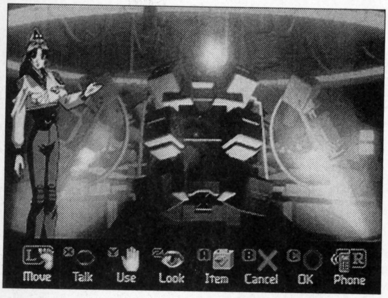
イメージ先行で話題を集めた本作。中身がないどころかイメージまで壊されていく。

Writer 竹内行人

PLAYTIME 48時間

「VIRUS」はオーソドックスなコマンド選択方式をとったストーリー重視のアドベンチャーゲームだ。近未来、ネットワーク上に築かれた電脳世界を舞台に起こるウイルス犯罪を、捜査官である主人公が追うというサイバーパンクな設定にまず心を奪われた。制作者はクリーチャーデザインに韮沢靖氏を迎え、サイバーパンクの魅力を今更だけどもう一度伝えたいという意図があったようだ。しかも、セオリーを外して独自性を出す工夫をしたという。

だが、いざプレイしてみると、ストーリーはステレオタイプだし、キャラクターも類型的にしか描かれないため、かなりつらかった。上司の指令により移動する、お使い的な主人公の行動には必然性が感じられない。元々最大の目的であった兄の探索も最後までお座なりに描かれる。他の登場人物も、どうしてその場所にいるのかがまったくの謎。背景描写が足りないのだ。特に犯人の行動や動機に説得力がない。犯人達の動機がみんな世界征服の為だったとか言われても、冗談としか思えない。



ビジュアルアイコンが世界観を台無しに…。

また、世界設定はサイバーパンクアドベンチャーという言葉通り。「電脳世界」という言葉は、サイバーパンクの生みの親であるSF作家ウイリアム・ギブソンがつくり出したものだ。彼の作品世界に「パラサイトウイルス」というギミックを取り入れて、科学的内容を新たにしたものが本作の世界設定である。そこまではいいのだ。だが、キャラ設定や多様なネットの設定が世界観をぶち壊しにする。ファンタジーネットに登場する着ぐるみウサギのコスプレには、サイバーパンクなどではなく古臭いアニメのセンスを感じる。更に始末に負えないのは、声優を使ってこのウサギに「えいえい」と言わせるマニア指向。セオリーを外すのはいいが、外し方にセンスの悪さと、サイバーパンクに対する理解の浅さが伺える。

結局、ストーリーや人物描写には深みがないうえに、売り文句のサイバーパンク的世界観までもがうまく提示されていない。システムも従来のAVGのそれを踏襲するもので目新しさはない。この作品をつくる必然性がどこにあったのか、制作者はもう一度問い直す必要があるのではないだろうか。

ライタープロフィール

竹内行人（たけうち・ゆきひと）
1972年生まれ。編集者兼ライター。久しぶりにP・K・ディックを読み返しました。サイバーもいいけどドラッグもいいですね。岡嶋二人の「クラインの壺」もバーチャルリアリティでいい感じ。

関連作品

スナッチャー［AVG］
メーカー：コナミ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年3月29日
サイバーパンクアドベンチャーの金字塔。映画「ブレードランナー」を意識した名作。当初はPCエンジンで発売されて話題を呼び、現在はPSとSSにも移植されている。

VIRUS［AVG］　メーカー：ハドソン／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'97年8月22日

GAME SOFT REVIEW ⑬

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

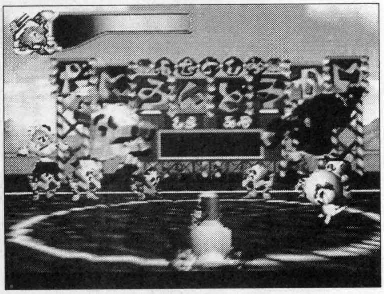
優しさに満ちた良質の2Dアクション

硬派アクションゲームの老舗トレジャーによるN64ソフトは、古風ながらも良質な作品であった。

トレジャーの新作「ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ」は、人の好奇心を刺激してやまない「掴む」「振る」「投げる」という三つの動作を核にして組み上げられた、2Dアクションゲームである。フィールド上にあるものはほとんど掴むことが出来、敵が撃ち出した弾を投げ返せたり、地形を掴んで特殊な移動が出来たりと、多彩なアクションが可能だ。

今までのアクションゲームの一要素でしかなかった「掴み」をメインにし、ギャグマンガ系の世界を遊ばせることで、めちゃくちゃ元気なドタバタ活劇を演じさせているあたりが、今の時代にしてとても新鮮である。

アクションゲームというジャンル自体、かわいいキャラを使いつつも実は結構シビアな指先テクニックを必要とするものが多かった（かつてのトレジャー作品もそうだが）。しかしこの作品は、そんな旧来のアクションゲームの主なプレイマインドである「いかに攻略するか？」という部分を弱め、ステージ毎に個別のクリア目的を設定し、バラエティ性を持たせることで面白さを維持しつつ敷居を低くしており、実に遊びやすい。



掴んで投げる。その単純なアクションの中に面白さがある。

ステージ構成や、ゲーム中に操作法をそれとなく教えていく技法は、名作アクションゲーム「ヨッシーアイランド」をテキストにした感が強い。いきなりゲームをスタートしても、遊んでいるうちに自然とテクニックが身につく仕組みになっており、マニュアルと睨めっこする必要がなくゲーム世界に没頭できる。つまり、ゲーム部分を取り巻く「サービスの質」が、かなり高級なのだ。

総じてこの作品は、アクションゲームの楽しさを十分に理解しているスタッフの手によって生み出された、優しさに満ちたアクション作品に仕上がっているといえるだろう。トレジャーの作品は、かつてからマニア層に高い支持を受けており、優れた技術力を使いつつも、やや角が立った作りがなされていた。今回の作品には、それらへのアンチテーゼ的な部分が見え隠れしており、「好きなものを作る」から「王道たれ！」へと、スタッフのプロ意識が成長していく様が感じられた。

Writer 伊神央人

PLAYTIME 8時間

ライタープロフィール

伊神央人（イカミ・チカヒト）
大阪でゲーム企画を生業とする25歳。ゼビウス世代のシューターで、リアルタイムゲームを好む。最近は渋い世界観を感じさせる場所（廃工場とか）を求めてぶらぶらすることが多い。

関連作品

スーパーマリオ ヨッシーアイランド［ACG］
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'95年8月5日
「ヨッシー」を主人公に据えた、スーパーマリオシリーズの流れを汲む作品。パステル調のグラフィックが当時は画期的だった。ワールドの構成、すでにクリアした面を何度でもプレイできる点など、「ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ」に通じる部分は多い。

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ［ACG］
メーカー：エニックス／機種：N64／価格：¥8,900／'97年6月27日

GAME SOFT REVIEW ⑭

ゴールデンアイ

子供の頃の憧憬を想起させる優れたキャラクターゲーム

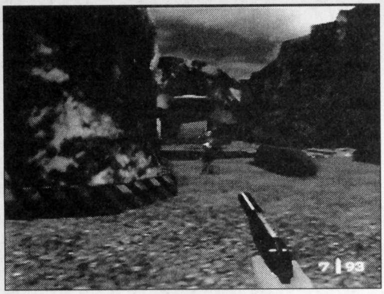
銀玉デッポーを片手にスパイごっこを繰り返したあの日。「ゴールデンアイ」は、そんな憧憬に浸れる優れたキャラゲーだった。

Writer 片山　隆
PLAYTIME 20時間

ボンド世代のツボを刺激する優れたキャラクターゲーム

'60年代に少年時代を過ごした人には、スパイ映画ブームの強烈な洗礼を受けた人も少なくないのではないか。その火付け役はやはり007シリーズだったといえる。'62年の「ドクターノオ」（当時の邦題は「007は殺しの番号」）公開時にはイマイチぱっとしなかった興行成績も、翌'63年の「007ロシアより愛を込めて」（邦題は「007危機一発」）の世界的な大ヒットにより、映画&テレビ業界は空前のスパイアクションブームに包まれた。映画では「電撃フリント」シリーズなどが有名だが、むしろテレビシリーズに傑作が続出した。ナポレオン＝矢島おネエ＝ソロとイリヤ＝那智＝クリヤキンの軽妙な会話で人気を呼んだ「0011ナポレオン・ソロ」。「おはようフェルプス君」の名台詞で一世を風靡し、若山玄蔵のクールな魅力が爆発した「スパイ大作戦」。スパイ映画のパロディ満載の異色コメディ物「それゆけスマート」等々。こうした人気は国内のテレビ制作にも飛び火し、様々な和製アクション物を生んだことも興味深い。またモンキー・パンチの原作「ルパン三世」のルパン像が、元々日本版ジェームズ・ボンドであったことや、「必殺」シリーズの顔である中村主水のネーミングが、ボンド＝主水だったこともその筋では有名なエピソードである。こうしたスパイ映画ブームが今年になって銀幕で復活し、トム・クルーズ主演の映画「ミッション・インポッシブル」が、スパイ大作戦のリメイクとして大ヒットを記録したこともまた記憶に新しい。

前置きが長くなったわけだが、こうしたブームの中で当時の男の子たちは、ボンドやソロになりきって銀玉デッポーを片手に撃ち合いを繰り返したり、水に溶ける紙などの不思議アイテムが満載されたサンスタースパイ手帳などを片手にスパイごっこを繰り返していた、らしい。というのも筆者は'70年代生まれの遅れてきた007ファンなので、子供の頃に銀玉デッポーの撃ち合いはしたものの、それは缶蹴りをしながら撃ち合いをするというまったく変則的なものだったし、007人気もすっかり世代交代していた。世代的にも若山コネリーボンドよりも広川ムーアボンドに親近感がある。個人的には「リビング・デイライツ」「消されたライセンス」のティモシー・ダルトンが原作の等身大ボンドを好演しており、さすがはシェークスピア役者だと高く評価しているのだがどうだろうか。ともあれ少年時代にこうしたスパイアクションブームの洗礼を受けた者にとって、N64版「ゴールデンアイ」は憧憬に浸れる希有なソフトなのだ。そう感じたのはどうやら私だけではないようで、TVCFに出演した水野晴朗と浜村淳の嬉



振動パックにも対応している。装着してのプレイが良。

しそうな顔といったらなかった。ボンドガールに囲まれてポーズを取る2人の顔がもうニヤケきっており、「一度やってみたかったんです」という台詞も妙に納得してしまった。なにしろ水野晴朗と浜村淳という2大スター（?）の夢の競演である。ジョージ・レイゼンビイとテリー・サバラス以上に粋な配役だと思うのは私だけではないだろう。このTVCFが見られただけで、このソフトが世に出た文化的な意味は十分にあったのではないだろうか。こんな夢のある企画を立てた電通に拍手である。SCEIの渋谷系TVCFにはない、本物の大人の遊び心がここにはある。特に浜村淳の顔が良い。関西系ローカルタレントの頂点に立ち、「ありがとう浜村淳です」で奥さま層のハートをがっちりと掴み、映画を理屈で語る男、浜村淳。彼のあれほどニヤケきった顔を見たのは初めてだった。

敵をプシュプシュ撃つ感触は 子供の頃の体験そのもの

とまあN64版「ゴールデンアイ」を語ろうとするとこのくらいゲームの周辺がくっついてくるくらい、このゲームは007ファンにとって優れたキャラゲーなのである。基本は映画のストーリーに沿った3Dシューティング。中でも最大の特徴は、敵が物音や銃声を聞きつけて集まってくること。そのため任務達成を目指すならできるだけ敵に見つからないように、物陰に隠れて進まなければならず、この辺りがいかにもスパイ映画的で新しい。しかも敵をプシュプシュ撃つ快感は昔神社の境内で缶蹴りをした時のままで、開発者もまた子供の頃にジョンブル魂を全開にしてスパイごっこに明け暮れたのではないかと思えるくらいツボをついた感触である（開発は英国レア社）。しかもスナイパーライフルに至っては画面がズームアップし、3Dスティックによって微妙な照準が点けられるなど、気分はもうゴルゴ13。しかも3Dスティックを操作するときの親指のぶるぶる感が照準に如実に反映するなど、狙撃の感触までもゲームデザインに盛り込んだ開発者のゲーム魂には感嘆を禁じ得ない。さすがはスパイ小説の本場。KGBと宿命の対決を続けた国の人々が作ったゲームだけはあると感動した。後半になるに従ってマシンガンモード炸裂で敵を駆逐せざるを得なくなるが、元の映画自体がそれまでの16作を合わせた以上にボンドが銃を乱射していたため、007ファンなら愛嬌で許せる範囲ではないだろうか、いやそう思いたい。なにしろ戦車に乗ってロシアの表玄関サンクトペテルスブルクを破壊しまくっていた程である（このシーンもゲーム中で楽しめ、ちゃんと砲弾も発射することができる）。ちなみに予告編でこのシーンを見たときは、てっきりボンドが戦車に追いかけられているのだとばかり思っていたが、本編を見てその逆とわかり腰を抜かした。と同時に冷戦が終わったとはこういう映画が制作できることなのだと改めて実感した。

N64版「ゴールデンアイ」は、高い技術と優れたアイディアが満載された素晴らしいキャラゲーである。あのテーマソングに乗って子供の頃のスパイごっこをもう一度体験してみるのも悪くないはずだ。

ライタープロフィール

片山隆（かたやま・たかし）

1971年生まれ。ゲームライター。関西出身。趣味は散策とオリエンテーリング。ボンド映画との出会いは小学生の頃親の目を盗みテレビの深夜番組で「ゴールドフィンガー」を見たのがきっかけ。

関連作品

メタルギア［ACG］

メーカー：コナミ／機種：FC／価格：¥5,300／発売日：'87年12月22日

敵の秘密兵器「メタルギア」を破壊することが目的。敵に見つかると援軍が押し寄せるので、できるだけ敵から隠れながら進むことになる。FC版よりMSX2版の方が完成度が高くお勧め。

ゴールデンアイ［3DSTG］ メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'97年8月23日

ダンジョンキーパー

完璧なまでのゲーム性と世界観。正に究極のシミュレーションゲーム。

闇の帝王に成りきれる「ダンジョンキーパー」。だがその本質は「経営シミュレーション」であったのだった。

Writer 平和島ミチロウ
PLAYTIME 63時間

「ダンジョンキーパー」は、ネットワーク対戦が可能なPCのシミュレーションゲームである。面白いのは、先に出た同じくネットワークゲーム「ディアブロ」とまるで正反対な性質を持っている点だ。「ディアブロ」は恐怖の王ディアブロを倒すためプレイヤーは勇者となって戦うのに対し、「ダンジョンキーパー」はそのまったく逆。プレイヤーは悪の帝王となって自らのダンジョンを築き、侵入してくる勇者たちを倒していかなければならないのだ。

「EVIL　IS　GOOD」

――このコピーが示すように、本作品はブラックユーモアに満ちた英国製らしいダークファンタジーである。

悪の帝王となったプレイヤーは、ただの傍観者である訳にはいかない。自らのダンジョンの維持・拡張、侵入者や敵対するダンジョンキーパーを征服するために、山ほどある作業をこなさねばならないのだ。

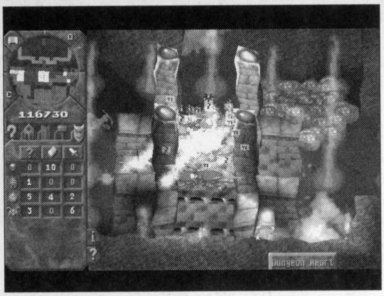
まずは、宝物庫、図書館、訓練室などの部屋を自分なりにデザインし、ダンジョンを広げていく。効率の悪いダンジョンを作ってしまうと、すぐ敵に攻め込まれたり、資金が尽きてゲームオーバー。そして、手下であるモンスターの世話も焼かねばならない。モンスターが職務を怠っている場合はカツを入れ、不満を持っているならば問題を解消する。こうした飴と鞭を上手く使い分けないと、敵に侵略されるか、手下モンスターが叛乱を起こしてゲームオーバー。

プレイヤーは、悪の帝王というよりは、中小企業の社長の如く立ち回らねばならない。そう、これは「ダンジョン経営シミュレーションゲーム」なのである。

魔王版「テーマパーク」その大いなる魅力

「経営シミュレーションゲーム」と聞いて思い浮かぶのが「テーマパーク」である。「ダンジョンキーパー」をプレイしていると、たまに「テーマパーク」をプレイしているような錯覚に陥ることがあるが、それもそのはず、この「ダンジョンキーパー」は、「ポピュラス」「テーマパーク」などを手掛けたピーター・モリニュー氏が制作しているのである。「ダンジョンの経営=遊園地の経営」「モンスターの管理=従業員の管理と客への対応」「侵入者への対処=壊れたアトラクションの修理」という具合に当てはめれば「ダンジョンキーパー」と「テーマパーク」との共通性は一目瞭然だ。

「テーマパーク」には、自分なりの遊園地を作り上げ、上手く経営し、お客を多く呼ぶという楽しみがあった。そしてこの「ダンジョンキーパー」にも同じような面白さが形を変えてプレイヤーに提供されている。そうした経営シミュレーションの手法は、モリニュー氏の作家性であり、たとえダークファンタジーという覆いを被せて



光輝を放つダンジョンハート。ここから闇のダンジョンが広がる。

も、色濃く残っている。そしてそれは過去の作品同様にプレイヤーを心酔させてくれたのであった。

さらに、そうした経営シミュレーションとしての面白さの他にも、プレイヤーを楽しませる要素がいろいろ盛り込まれている。

例えば、モンスターに乗り移り、自らモンスターを操作できるシステム。乗り移ると、モンスターからの視点で自分が作ったダンジョンを見て回れるだけでなく、敵と戦うことも可能なのだ。その戦闘は「DOOM」さながらで、この戦闘だけでも十分に面白いアクションゲームに仕上がっている。単なるオマケとしてアクション部分があるのではなく、シミュレーション部分と同様のクオリティを保ち、作品全体の質とボリューム感の上昇を促しているところが見事である。

また、敵キャラクターが侵入してくると、経営シミュレーションが一転して戦略シミュレーションの様相を呈する。味方モンスターは独自の判断で敵を攻撃するのだが、やはりプレイヤーが戦況を判断し、的確な判断を下さなければ勝利は得られない。モンスターをつまんで運んだり魔法で支援してやったり、敵の通り道に罠をしかけたりするのは、正にリアルタイム戦略シミュレーション。ダンジョンの育成と戦闘、このゲームとしての緩急の付け方が実に巧みで、プレイヤーを飽きさせない。

そして、冒頭に述べたサディスティックでダークな雰囲気が、世界をより盛り上げている。敵キャラクターを拷問にかけて情報を自白させたり、洗脳して味方にしたりするフィーチャーは、残酷でありながらもニヤリとさせられる。

そしていつしか「ダンジョンキーパー」のブラックな世界に体が慣れ、気がつけばゲームに没頭している自分がいるのである。

経営シミュレーションを母体に、アクションゲーム、戦略シミュレーション、そして独特なる強烈な世界観を盛り込んだ「ダンジョンキーパー」は、それらの要素が破綻することなく一つの世界を形成しており、その世界はあまりにも魅力的でプレイヤーの心を掴んで離さない。本作品は極めて完成度の高い、ゲームとして限りなく最高峰に近い位置に存在しているといっても過言ではないだろう。

ライタープロフィール

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）

1972年生まれのゲームライター兼エセ詩人。愛読雑誌は「PUTAO」「CREA」「TVブロス」「ファンゴリア」「EYE-COM」「詩とメルヘン」「DOLL」「ねこ倶楽部」など。

関連作品

テーマパーク［SLG］

メーカー：EAV／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年12月29日

遊園地を設計し、お客を集めて利益を上げる経営シミュレーション。そのギミックの多くが「ダンジョンキーパー」に受け継がれている。モンスターの状態を表すアイコンなどはその顕著な例である。

ちょっとだけ紹介

SUB SPACE

URL　http://www.vie.comよりダウンロード



「QUAKE」「DIABLO」に次ぐ究極のネットワーク対戦ゲーム！……かもしれないのが「SUB SPACE」です。

どんなゲームか一言で説明するならば、ネットワーク対戦版「ボスコニアン」。一つのステージに多い時では300人以上ものプレイヤーが同時にアクセスし、ハデなドンパチを日夜繰り広げているわけです。システムが単純なシューティングゲームなので誰でも気軽に遊べるし、パソコンを敬遠しているシューティングマニアにもオススメ。ただし、中毒性がかなり高いのでプレイしすぎに注意。かくいう私も狂ったようにハマってしまい、編集長に殺されるところでした。

（編集部　松井）

ダンジョンキーパー［SLG］　メーカー：EAV／機種：WIN95／価格：¥7,800／発売日：'97年7月11日

破格の読者コーナー

旅情編

読者あっての本ですから

急展開！ 読者コーナー嵐の電撃上陸大作戦！

◎うおー、忙しい、忙しい、忙しい!! なのになんでまた読者コーナーを担当しなきゃならんのや！ うおー。（古庄）

○仕方ないですよ。柴田君と小田君がどこか遠い旅に出ちゃったんですから。（松井）

◎そうだ、俺達も旅に出よう！ これからは「読者コーナー旅情編」のスタートだ！「はぐれ刑事」みたいでカッコイイぜ！（古庄）

○でも結局、読者コーナーをやる訳ですね。（松井）

◎うむ！ やるからには徹底抗戦の構えを見せる銀行強盗の如く命がけで体当たりだ！（古庄）

★「エヴァ」の再放送を見ていたら、ゲーム批評のCMを見て感動しました。

（埼玉県 White out）

★TVCM見ました。何が起こっているのか理解するのに0.3秒くらいかかりました。いやーすごいですね。人生すてたもんじゃないな～。

（群馬県 ないよ）

★何だか友人がテレビに出たのを見つけた様な、ちょっぴり嬉しい気分でした。

（東京都 右馬埜由美子）

★チープっすね、CM。あまりにもチープ過ぎて深夜にもかかわらず友人にTELLしました。でも、そのチープさが幸いしてインパクトは抜群です。

（神奈川県 036）

★車内中吊り広告、見ました。そんなお金あったのかー、とびっくりしました（失礼）。

（大阪府 山本大介）

○まずは反響が大きかったCM、中吊り広告の感想からスタートです。（松井）

◎俺も実際にテレビで見たときは感動したなぁ。なんてったってARAKOさんの声が良い！ あれ以来、「ちびまる子ちゃん」を見ると、どうしても「うーちゃん」に思えてきて、涙が…。（古庄）

○なぜいきなり泣くんですか。変な人だなぁ。（松井）



（広島県 大塚恵子）
◎プリクラ君と呼ばないで！（古庄）

★16号の表紙はいいッスねぇ～。うん。なんかいいんスよ。女の子かわいいし。なんかいいじゃないですか。若いっていいよなー。僕の友人の親せきにとてもかわいい高校生がいる



連載第二回
半蔵の地獄絵巻
Ninja=Hanzoh





（京都府 APRI）
◎ディアブロとはイラストテーマの選択がシブイ！（古庄）

んスよ。かわいい子ってみてるだけでこっちが幸せになりますよね。うっ！俺はいったい……。（石川県 鈴木英二）
◎なんか「パラッパ」並みに妄想癖な人からのお便りが届いたので掲載してみたが……。（古庄）
○……ちょっと、怖いですね。（松井）

◎まぁこれも、若さ故の過ちということで。これぞ青春！あぁ、俺にもこんな時代があったっけ。ずいぶん昔の事だなぁ……。（古庄）
○と呟いて遠い昔の思い出にふける古庄浩二（もうすぐ30歳）であった。（松井）
◎勝手にナレーションつけるなっつーの！（古庄）

★ゲーム批評で評価の良いゲームは、あまり売れていないような感じがする（逆に、評価が良くない方が売れていたりする）。（北海道 ぴかちゅう）
◎ううっ！ずいぶん痛いところをつきますなぁ。まぁ、「売れた作品＝名作」という考えを基本的に否定していますから、こういったことになってしまうのかも知れないッス。（古庄）
○自分が良いと思ったゲームが売れないのって、なんか悲しいですよね。（松井）
◎その通り！俺が今もっとも売れて欲しいゲーム、それは「ポケットビスケッた」だ！（古庄）
○なにをいまさら……。（松井）

★この前飯野賢治さんが講演会で「公正な立場を確立するとか言ってるけど、実際は仲のいいメーカーのは良く書いて、あまり仲の良くないメーカーは悪く書くんだよ」と言ってましたが、それは本当ですか？（名古屋市 長谷川嘉寿）
◎いや、それはないですよ、さすがに。メーカーさんには時々いじめられるけど、メーカーはメーカー、作品は作品で、キチンと分けて公正に批評するよう努めている次第でございます。（古庄）
○おおっ、たまには男らしいところも見せるんですね。（松井）
◎そう、この男らしい古庄をCMに使いませんかコーヒーメーカーの皆様？（古庄）
○松田優作じゃないんですから……。（松井）

２号に一度のお楽しみ（？）うーちゃん福袋プレゼントのお時間がやってまいりました。ゲーム批評編集部に転がっていた二束三文の品々……いやいや、編集部秘蔵の豪華絢爛な逸品を詰め込んだ、夢と希望と正義と友情の宝箱「うーちゃん福袋Ⅳイージータイプ」を１名様にプレゼントいたします。欲しい人は、「俺も知らない謎の小袋、うーちゃん福袋」係までハガキにてご応募くださいませ。
締め切りは11月3日（文化の日）必着です。

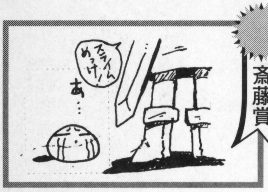
次のページも読者コーナー

★アンケートの狭間から

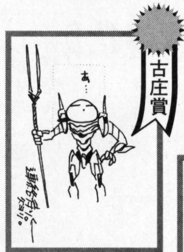
◎今回のこのコーナーでは、前回の呼びかけに応じてくれた「切手イラストアレンジ」作品を紹介します。今回はゲーム批評編集部員がそれぞれ気に入った作品を選出しています。各編集部の趣味趣向が顕著に現れていて愉快ですね。

さて、この「切手イラストアレンジ」の最大の敵は、郵便局が押す消印。今回、素晴らしい作品が消印害にやられて残念ながら没になった例が多数ありました。

真の「切手イラストアレンジャー」を目指す人は、お手数ですが葉書を封書に入れたうえでお送り下さい。それでは皆様の力作、お待ちしてます。



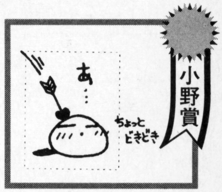
（東京都 黒やぎ）



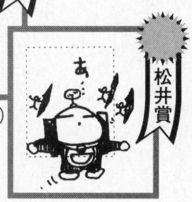
（千葉県 我王）



（名古屋市 ぴゃう）



（京都府 APRI）



（東京都 AHO）



（北海道
ダメ人間協会副理事）

読者ランク帝国

さて今回のランキングですが、「リアルサウンド」が初登場1位に入ったものの、やはりPS作品が多いのが現状です。

そんな中ぜひ注目すべきなのは、「Gダライアス」「サンダーフォースV」といった正統派シューティングがランクインしたことでしょう。また、「スターフォックス64」「怒首領蜂」もそれぞれ順位を上げています。ユーザー離れが叫ばれていたシューティングゲームですが、まだまだ期待の出来るジャンルであることをこのランキングが示しているといえます。

そして突如復活した「ポケモン」は青版を、「バイオ」はサターン版をそれぞれ新たにプレイした人が多く投票したためです。

ちなみに編集部で流行しているゲームは「ゴールデンアイ」「攻殻機動隊」「ダンジョンキーパー」です。「くねっくねっちょ」は、いわゆるキーチェーンゲームですが、制作したのはあの横井軍平氏。往年の「スネーク」に似たこのゲーム、めちゃめちゃハマりますよ。

最近面白かったゲームソフト
（16号アンケートより）

順位		ソフト名	ハード
1	NEW	リアルサウンド～風のリグレット～	SS
2	↓	ヴァンパイアセイヴァー	AC
3	NEW	ファイナルファンタジータクティクス	PS
4	↑	スターフォックス64	N64
5	↑	ポケットモンスター	GB
6	NEW	Gダライアス	AC
7	↓	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～	PS
8	↑	怒首領蜂	AC
9	NEW	サンダーフォースV	SS
10	↓	ファイナルファンタジーVII	PS
11	↑	バイオハザード	PS・SS
12	NEW	ダービースタリオン	PS
13	↓	エースコンバット2	PS
14	NEW	みんなのGOLF	PS
15	NEW	サガ・フロンティア	PS

★女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、なぜか3号ぶりにこのコーナーに復帰した不屈の男・古庄で〜す。

★私はゲームファンであると同時に宝塚歌劇のファンでもあります。さて、以前の歌劇団発行の雑誌にアンケートハガキが閉じ込まれていて、その中に「宝塚のパソコン用、ゲーム機用ソフトが出るならば、どんなのが欲しいですか」という設問があり、「ゲーム」の希望ジャンルの選択肢が「a.クイズ b.アドベンチャー c.RPG d.育成シミュレーション」……aとbはともかく、宝塚のRPGって一体……。育成って……。

（名古屋市　副島圭子）

◎宝塚を題材にしたゲーム、それってサ○ラ大戦？　といったベタなネタはさておき。宝塚育成シミュレーションは面白そうッス！　気に入った女の子を宝塚で鍛え、月組や星組のトップにさせればハッピーエンド！　これぞ現代日本版「プリンセスメーカー」だぁ！　……あれ？　これってよくある声優育成ゲームと同じでは？

★私も「少女革命ウテナ」には、見るたびに脳ミソSHAKE状態にさせられます。性別不詳のような男の子ばっかりで理解できないのに、つい見てしまいます。美少女もいいけど、美少年はやっぱりサイコーですね。ふふふ。

（栃木県　LUNA）

◎宝塚の次はウテナ。俺がいない間になんか濃いコーナーになったような。それはさておき、美少年といえば、何を隠そう、この俺！

○美少年の机はあんなに汚くないですよ。古庄さん。（松井）

◎やかましいッス！　顔と机の奇麗さは反比例するのだ！

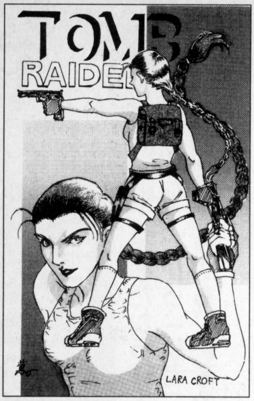
○古庄さんの実態を知りたい人は、姉妹誌「パソコン批評」11号をご覧ください。（松井）

★TVゲームができたことによって、外で遊ぶことの少なくなった今の子供たち。私の子供がそういう年齢になった時、勉強と遊びとを使い分け出来るのかが不安です。

（兵庫県　ちーこ）

◎最後はちょっと真面目に。お子さんのいらっしゃる主婦の方からのお便りです。ゲームというのは、良く出来ていればいるほどその世界に没頭してしまうという、遊んでいるプレイヤー以外にとっては非常に迷惑なものかもしれませんね。しかし最近のゲームは、表現の幅が広がって、感動的なストーリーや衝撃的な体験を提供してくれる、一つのメディアになっています。将来、俺に子供が出来たら、小さいうちからゲームで遊ばせるようにすると思うッスね。ゲームの中から学ぶことだって、いっぱいあるんですから。

◎ちーこさんのお手紙は、当コーナーに相応しい、実に考えさせられるものでした。他の女性ゲーマーの皆様も、どしどしお手紙お寄せ下さいませ！



（岡山県　久石薫）
○歌手デビューまで果たしたレイラさんです。（松井）



（埼玉県　ひろ）
○たとえゲームでも、人が死ぬのは悲しい……。（松井）

次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

論　読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十六回



今月の選者・日野勝彦

あ、どうも。今回、このページを担当することになりました日野です。最近「あずみ」のために小山ゆうにはまりまして、「がんばれ元気」から「ももたろう」まで読み返しました。前回のマイブームは「元気」のデラックス版が出た5年ほど前のことで、今回は3回目のブーム到来です。井上三太の「ぶんぶくちゃがま大魔王」の後ろの対談（松本大洋とのいとこ対談）でも語られているように、小山ゆうはやっぱり凄い！　と思うのですがいかがでしょうか。それでは批評にいってみましょう。

「曖昧さ」で広がる世界

普通の素材に見事な味付けをしたゲーム。そんな印象を『リアルサウンド～風のリグレット～』（以下リグレット）に受けた。目に映ることのない登場人物がおりなすラブストーリー。久しぶりに心に響くゲームに出会えた喜びがしばらくの間、身体中を駆け巡った。

正直なところ、（狙ってなのだろうが）巻き戻し、早送りがない為にうざったさを感じることや、俳優を起用した為にその人達の顔が浮かんでしまうことなどを筆頭に、遊んでいて気になる部分は多々ある。しかし、それは些細なことで、リグレット最大の魅力である『曖昧さ』が、物語の世界へと遊び手の心を誘う妨げになる程ではない。

リグレット最大の魅力である曖昧さは、画面がないことによるところが大きい。しかし、画面がないことはあくまで演出でしかなく、本当に凄い曖昧さは、登場人物の台詞による『遊び手に登場人物の心境を想像させる』曖昧さである。

最近のストーリー物（RPG、ADV）のゲームの登場人物の台詞は、とかくわかりやすく作られている。そのこと自体は決して悪いことではないのだが、度が過ぎると説明されている感じがし始め、最後には与えられたものをこなしているだけで、遊ばされている気になってしまう。遊び手が登場人物の心境を想像できるような曖昧さがないのだ。その点、リグレットは、メインの登場人物である博司と奈々、泉水、それぞれの思いを曖昧に表現することにより、逆にそれぞれの思いが伝わってくる。それ故に登場人物に感情移入でき、時間を忘れて遊ぶことができた。

私の知り合いのとあるゲーム制作者に言わせると「映像という使える機能を放棄したゲーム」であるリグレット。その為、映



埼玉県　モッチャン蘇る甦る

リアルサウンド～風のリグレット～ [ETC]　メーカー：ワープ／機種：セガサターン／価格：¥6,400／発売日：'97年7月18日

像に縛られている最近の遊び手には、イマイチと評価されるかもしれない。しかし、リグレットには、最近忘れられている『登場人物の会話の曖昧さ』があり、その曖昧さがあるが故に、心に響くいいゲームに成りえたのだ。

　売り上げは余り芳しくないようだが、自分の好きな人にも、博司や奈々、泉水に会って欲しくなるゲーム、リグレット。そんな温かい気持ちにさせてくれるリグレットに、一人でも多くの人が出会って欲しいと切に願う今日この頃である。

（宮城県　安藤邦弘）

懐かしさと曖昧さと夏

大きな注目を集めた話題作らしく「リグレット」には他にも批評を頂きました。みなさん気になっていることだと思います。今回のソフト批評でも取りあげていますので、併せて読んでみて下さい。

ところで、「曖昧さ」というのは非常に日本的な感覚だと思うのですが、蝉の声など懐かしい音に包まれた「リグレット」は日本情緒に溢れていますね。歌も矢野顕子だし。



大阪府　サラダの国のトマト姫

ゲーセンの得たもの、失ったもの

ゲーセンもすっかり様変わりした。格闘ゲームに集うちょっと怖い人達。プリクラに群がるカップルや女子高生。「電車でGO！」目当てのいかにもな人達。数年前までは考えられないメンツである。蔑視しているのではない。いろいろな人達が集まり喜ばしく思う。

　しかし、良い変化の一方で、好ましくない変化も見受けられる。私が最も気にしているのは、いわゆる「クレーンゲーム」の変化についてである。自分で言うのもなんだが、私はクレーンものが得意で、めぼしい景品があれば必ずゲットする、クレーンマニアである。長年クレーンものをやっていれば自然とテクニックを身につけるのが当然で、いかに景品をゲットするか対策を練るのも楽しみのひとつとなっている。だが、最近は非常に腹立たしいセッティングをしている店が多い。

　その一つに「クレーンの握力低下」がある。最近の景品は多種多様な形態をしているため、正攻法の「つかみ」が通用しない。そこで重要なのが「握力」なのだが、これがからっきし無い。もはや運頼み、と思いたいが、その運も奇跡に等しい。

　さらに、「ハサミの片方をはずす」という店もある。1本のハサミで上手くひっかけて下さいね、ということなのだろうが、景品取り出し口の反対側のハサミが欠落しているため、持ち上げても移動の際に落ちてしまうのだ。これも運次第なのか。

　最悪のケースには「パチンコ玉」がある。景品が透明のパッケージに入っているのだが、さらにパチンコ玉が5、6個入っているため、持ち上げても重心が動いて落ちてしまうのだ。

　以上のような現象はゲーセン側からすれば、景品1個あたりのインカムを稼ぐという意味で至極もっともなことなのだろうが、遊ぶ側からすればどうだろう。私は露骨なまでの仕掛けにウンザリしてしまうのだが。

　せっかく明るいイメージを獲得してきたゲーセン。今や一般層も遊びにくる時代になったのに、「商売優先」を見せつけられると、せっかくの娯楽施設が憂鬱になってしまう。もうちょっとサービス精神を見せてくれても良いのではないか、と思うのは自分勝手か？

（神奈川県　吉田興信所）

パチンコ玉は持ち帰り禁止なのでは…

理不尽な商売に対して、腹を立てない人はいないでしょう。脱衣麻雀ゲームで「天和（テンホー）」を上がられた時の、悔しさと理不尽さを思い出します。麻雀を知らない人のた

めに解説すると、「天和」は最初に牌が配られた時点で上がっている役のこと。つまり、100円入れてスタートボタンを押すだけで終わってしまうという痛恨の役なのです。それはさておき、コインゲームマニアの人の意見とかも聞いてみたいですね。

「ユーザー不在」の甘えの構造

問題のブツは先日発売されたばかりのPS版「ラングリッサーI&II」（NCS・メサイヤ）。知らない人のために解説すると、このシリーズはファンタジーワールドを舞台にしたウォーシミュレーションであり、うるし原智志氏の個性的なキャラクターや美しいサウンド、同社の「エルスリード」サーガを持ち込んだ世界観、独自の指揮官システム等が特長の、戦略性の高い秀作ゲームである。内容上、任天堂の「ファイアーエムブレム」とよく比較されるが、ただのパクリでないことは練り込まれたシステムが物語っている。他機種で発表されていたが、なにしろ「I」は完全に旧世代ゲーム機の作品。そこで今回のPS版「I&II」に期待していたのだが…やられた。ソフトを購入し、PSにセットし、電源を入れ、耳を傾けるまで想像だにしなかった。あろうことか、「I」の音楽が100%まるごとばっさりカットされていたのだ!!

最初は正直、バグかと思っていた（笑）。「しゃーねーなー、選曲ミスりやがって」とか思いつつ、ストーリー解説・マップ画面・戦闘画面とゲームを進め、そしてヒロインとの出会いのシーン。—そこでようやく気づかされたのだ。「!! こいつら、全部『II』の音楽に差し替えられてやがる!!」

聞くところによると「I」と「II」は音楽事務所が異なるらしいのだが、だからといって両作品の同時収録にあたって、音楽が併用できない訳はないだろう。PCエンジンの「イースI・II」にしろスーファミの「ドラクエI・II」にしたって…。1作目の音楽を2作目のものでお茶を濁したりしていたか!? アレフガルドの大地にいきなりローレシアのフィールドマップの曲がかかったら……やめよう。バグでない以上、何を言っても無駄だ。ヤツらは確信犯なのだから。ユーザーの痛みを承知でやっていることだ。「ラングI」の音楽なんて、東芝がCD出すほどの名曲ぞろいじゃないか。…んで、代わりに入ったのが、あの力の入ってない雑なアニメーションかぁ？ ふぅ。

所詮、制作現場の管理者は目先の数字でしか企業に評価してもらえないのだから、コスト（制作費・人件費）の削減に走るしかないのだろう。音楽を削り、グラフィックパターンを削り、シナリオを削り…。それでもゲームは完成するだろう。しかし、そうしたときに果たして作品の質や、長期的視野に立ったソフトメーカーの信頼は、いったい誰が支えるのだろうか？

今回、私がPS版「ラングリッサーI&II」を題材にした理由には、個人的に待ちに待った期待作に常識外れの仕打ちを受け、憤慨したこともあるのだが、それ以前にパソコンソフト黎明期を知る1人の古参ゲーマーとして、ひどく不安を感じる事が多くなったからである。「NCSまで好き放題やり始めたら、もう何処のメーカーが何をしでかそうと不思議じゃない!!」という強烈な危機感が私の中にあったからなのだ。デジタルコンテンツが多様化・大容量化し、コンピュータ・エンターテイメントが必ずしもゲームとイコールで無くなってきた近年は、まさしく情報のバブル期と言えるのかもしれない。原価数十円のCDソフトが果たしてどの程度の社会的評価を勝ち取ることができるのか。ソフトメーカー各社の頑張りにかかっている、としか言いようがないであろう。

（香川県　辺露　仁華）



神奈川県　山田綾子

ラングリッサーI&II [S・RPG]	メーカー：メサイヤ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年7月31日

企業側の努力が問われる内容変更

文章が長すぎた関係上割愛させて頂いたのですが、辺露さん自身、ユーザー窓口に電話で問い合わせたところ、「そういう『仕様』で制作されたんですよ」「完全移植するとは、どこにも発表してませんよ」「ゲームをプレイするのに、特に支障は無いんでしょう？」（原文まま）と回答されたようです。この件について編集部でもメサイヤに問い合わせてみたところ、「ラングリッサーという作品の一部として音楽も愛して下さった方には申し訳なく思いましたが、権利上の問題でIの曲が使用できなくなり、やむを得ず、新曲とIIの曲を使用しました。でも、2作品を共通のイメージで結ぶことができたので、逆に良かったのではないかとも思っています」という回答を頂きました。こういった権利問題で完全な移植ができないというのは残念なことです。



岡山県　久石薫

規制すればそれでいいの？

何か事件が起きる度にゲームやアニメやコミック（要するに若者の熱中する物すべて）などを規制しようとする動きが出てくるが、それって人間を無菌状態で育てようとするのと一緒だと思う。

原因と結果がすり替えられているように見える。男はエロ本を見るからスケベになるのか？　スケベだからエロ本を見るのだ。残虐性や性的欲求は人間が元々持っているもので、フィクションの世界がそれを人間に植えつけるのではない。真似される可能性のあるものがすべてだめだというのなら、事件を報道することすらできなくなる。

自分を制御する理性が身に付いていないことが問題なのであって、そういった現実から目をそらし、子供を純粋無垢の天使だと思い込もうとしているのではないか？　悪が何なのかを知らなければ、善の価値を知らせることもできなくなる。

良く考えてみれば、神話やお伽話などは、規制の多い現代以上に、残酷で過激な描写がたくさんあった。それを親などが子に語ってやりながら、人生の闇に対する精神的免疫をつけさせていたのではないだろうか？　ここで重要なのは、語り手と受け手の間に対話があることだ。要するに親と子がしっかりとコミュニケーションを取っていれば、心配することはないと思うのだが。つまり、やたらと規制しようとするのは、家庭の問題を他者に責任転嫁しようとしているからではないか。

（東京都　UG）

まったくの正論だと思います

先日の神戸の事件で、またもやゾロゾロわいて出たエセ知識人。本誌のアンケートはがきでも、いいかげんにして欲しいという声が何通か見られました。人間の本能や家族の崩壊について言及していますが、どちらも現代を語るには欠くことのできない重要なテーマです。それらに関連して、近代民主主義や都市化の問題、隠すことが好きな日本人の民族性など、挙げていけばキリがないほど根の深い問題でもあります。簡単に悪いとか決めつけないで欲しいですよね、まったく。

さて、今回もたくさんの投稿が編集部に届きました。ただ、毎回言っているように、字数の多すぎるものがまだまだ届いています。文字数は1000～1200字程度にして下さいね。皆さんの批評をお待ちしています。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区
湊2-4-1MGビル
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は11月5日です。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』(企業力が評価を左右する)としてよりも、『作品』(制作者の優劣が評価を決める)としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

バックナンバー直販方法が変わりました！

■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名（フリガナ）、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は4つから選択できます。

A．ハガキにて注文
〒104　東京都中央区湊2−4−1　MGビル3F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

B．ＦＡＸにて注文
０３(３５５１)１２０８
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

C．パソコン通信にて注文
ＩＤ(NIFTY-Serve)　ＬＥＥ０２３４２
題名「バックナンバー購入希望」

D．現金書留か切手で注文
本の代金を現金書留か切手代用でＡ宛まで
いずれかを選択し、お送りください。

■お支払い方法と料金

Ａ〜Ｃの場合、お支払い方法は、代金引き換えとなります。

お届けの際、商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい（現金に限ります）。なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

Ｄの場合、送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円を追加してください。

例：3冊=400円、4冊=450円

■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、２週間となっています。ただし、在庫が少ない場合１カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。

●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。Ｄの場合、本の代金のみ返送いたします（送料は返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）

<創刊号>'94 9月発行795円(税込)　※品切れ
■特集1「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2>'94 12月発行775円(税込)　※品切れ
■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3>'95 4月発行775円(税込)
■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95 7月発行775円(税込)
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95 9月発行775円(税込)
■特集1「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95 11月発行775円(税込)
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7>'96 1月発行775円(税込)
■特集1「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2「決着！？　サターン vs PS」

<Vol.8>'96 3月発行775円(税込)
■特集1「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか
■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9>'96 5月発行775円(税込)
■特集1「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性　ほか
■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

<Vol.10>'96 7月発行775円(税込)
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか
■特集2「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11>'96 9月発行775円(税込)
■特集1「どこまで出来る!? NINTENDO64」
●N64　発売が意味するもの　ほか
■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12>'96 11月発行775円(税込)
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン〜完璧を目指す華やかな格闘帝国　ほか
・クリエイター原体験　横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13>'97 1月発行775円(税込)
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?　ほか
・クリエイター原体験　亙重郎・告発！　美少女ゲーム業界

<Vol.14>'97 4月発行798円(税込)
■特集1「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来　ほか
・クリエイター原体験　安田朗・特別企画　「業界に広がる波紋」

<Vol.15>'97 7月発行780円(税込)
■特集1
「究極のゲーム、ディアブロ」
●全16階…美しくも恐ろしいディアブロの世界　ほか
・クリエイター原体験　佐々木建仁
・特別企画　攻略本は必要か!?



<Vol.16>'97 9月発行780円(税込)
■特集1
「ギャルゲー、賛否両論!?」
●ギャルゲー氾濫の現状　ほか
・クリエイター原体験　齋藤晃
・特別企画　ゲーム制作者たちの現場!?



別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円(税込)
楳図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏のすべてがわかる特別本。

別巻 読者あっての本ですから '97 4月発行788円(税込)
ゲーム批評創刊号から第10号までに寄せられた読者の声をもとに作られている、一冊まるごと読者の本。特別付録、ゲーム批評特製うーちゃんシール付き。

ゲーム批評9月号 プレゼント当選者発表！！

ゲーム批評9月号表紙テレフォンカード(30名)
北海道　川辺　剛史
　工藤真理子
山形県　富樫多佳志
新潟県　春川　秀樹
群馬県　町田　俊文
埼玉県　小林　隆弘
　渡辺　和宏
　福田　宣文
　阿部由美子
千葉県　大里　明
　尾高　大樹
東京都　馬場　健
　坂本　祥世
　御畑　郁子
　山崎　隆行
　石井　裕二
神奈川県　川辺　慶敬
長野県　北沢　美和
静岡県　岡本　晋
　野田　直義
岐阜県　月川　裕史
大阪府　川元　正義
兵庫県　久保　章
　能宗　弘安
　北野　義弘
広島県　遠藤　耕二
山口県　斉藤　正嗣
福岡県　石井　浩
　古海友紀子
長崎県　永見　康介

カプコン特製超貴重シークレットファイル一式（1名）
千葉県　鈴木　重倫

BENGUS氏直筆サイン&イラスト入りQUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡B全版ポスター（1名）
静岡県　遠藤　充

あきまん氏書き下ろし春麗イラストプリントTシャツ（4名）
山形県　川崎　建一
神奈川県　吉越　太郎
　宮原　裕也
奈良県　前田　冬彦

マーヴルキャラクターキャプテンアメリカ・ウルヴァリン・スパイダーマンピンバッジ3個1組（10名）
群馬県　安原　敏昌
埼玉県　太田　隆司
東京都　池田　義樹
　天野　康文
　天童　孝史
京都府　石嶺　栄司
大阪府　藤本大治郎
　山田　道
兵庫県　田中　大成
岡山県　金石　渉

GダライアスB全ポスター（6名）
岩手県　橋本　剛
千葉県　佐藤　敏夫
愛知県　近藤　哲朗
　都築　高志
兵庫県　草別　聡
福岡県　首藤　宏樹

「厄痛」販促用提灯（4名）
新潟県　上野　雅士
東京都　松田　次郎
静岡県　菅尾　知由
大阪府　南　慎吾

天野喜孝氏イラストの表紙テレフォンカード（1名）
東京都　田中　伸幸

TARAKOさんのサインと斎藤編集長描き下ろしのうーちゃん入り色紙（2名）
東京都　那須　二郎
愛知県　竹内　寛之

なお、当選品の発送は10月20日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'97年11月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。【お願い】高知県の橘魅於様。宛先人不明でテレフォンカードをお送りできません。編集部までご一報をお待ちしております。（担当：日野）

※**お詫びと訂正**　前号において以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させて頂きます。●P.29結城端保→結城瑞穂、チェチェ思想→チュチェ思想●P.34「卒業生」も楽しめる「同級生2」はPS版ではなくSS版でした。●P.110バットモジョ→バッドモジョ●表３→マーヴルスーパーヒーローズＶＳストリータファイター→マーヴルスーパーヒーローズＶＳストリートファイター

隔月刊 ゲーム批評
11月号

ゲーム批評Vol.17
第4巻 第8号通巻第23号
1997年11月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集長 斎藤亜弓
副編集長 小野憲史
編集部 古庄浩二
松井 真
日野勝彦
松平しの
田中 昭
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
亀尾裕次
常松良三
田中しおり
田中一徳
販売営業 長谷川安次
Special Thanks brahman co,ltd.
印刷:大日本印刷株式会社

(株)マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

雑誌 03679-11

次回
『隔月刊 ゲーム批評1月号』は
12月3日発売予定

EDITORS' ROOM

編集部から——

締め切りの一番忙しい時に、歯痛で悩まされ、やむなく歯科へ。なんと親不知を抜歯。い…いたい。血はどくどく出て止まんないし。口の中が気持ち悪い。しかし、歯医者というのは何歳になってもコワいものだ。抜歯自体麻酔が効いてるので全然痛くないのだが、歯が骨から抜けるゴリゴリミシッミシッっていうあの音がなんともたまらない。あごが抜けるかもしれない…なんて思いながらの治療であった。歯ミガキって大切なんだなぁ。(斎藤)

巨人ファンをやめて阪神ファンになります(14号参照)と言った舌の根も乾かぬうちに千葉ロッテのファンになりました。家が千葉マリンスタジアムに近かったことも理由の一つですが、開幕戦を見に行ってルーキー小坂選手の大活躍に感動したことが大きかったです。ちなみに千葉ロッテの応援歌はドラクエIIのパスワード入力時に流れるBGMの替え歌。名曲はいつまでも不滅ですね。(小野)

最近の注目はグレイシー対高田戦。でも高田には倒さなきゃいけない相手がまだ山のようにいるような気はしますが…。さて、ようやく姿を見せ始めた新しい「バーチャロン」。生涯で最もお金をつぎ込んでいるゲームだけに期待大。そういえばこうやって次の作品の登場をドキドキして待ってるの、久しぶりだな。(古庄)

カムバックしました。改めて宜しくお願いします。さて先に紹介した「SUB SPACE」と同様にハマっているのが「東風荘」です。ネットワークを使っていろんな人とチャット出来るマージャンゲーム。しかも無料。こんなに素晴らしいことが世の中にあっていいのでしょうか?(松井)



時代は虹色定期便(NHK教育)。30世紀の少女が現代で悪の組織と戦う様は毒電波度高し。何よりすごいのは、道徳番組らしきこと。平日昼11時頃放映なので、お目覚めの頭に嬉しい番組だ。ていうか遅刻。(松平)

編集作業が佳境に入る直前に風邪でダウン。まだ咳が止まりません。ところでオアシスの「ビィ・ヒア・ナウ」最高ですね。ビートルズを超えたというのも過言ではないでしょう。あとホフディラン。「6/8」が名曲で泣けます。(日野)

●メーカーのみなさまへ:事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊 ゲーム批評

予告

1月号 JANUARY

総力特集 ゲーム業界、ここがカッコわるい！

作品、業界、クリエイター……。ゲーム業界のカッコ悪いとカッコいいを徹底研究!! ユーザーや業界周辺から集めたカッコ悪いとカッコいいの生の声とゲーム批評編集部の取材で送るアレコレ。いったいみなさんどう考えてるんでしょう？

第2特集 大型筐体ゲームの魅力と実情

セガ、ナムコなどのアーケードで人気を獲得しつつある大型筐体ゲーム。レースものに始まりスノボー、占い、能力判断など、エレメカを含めその多種多様な魅力と実情を徹底取材。

第3特集 ゲーム批評が選ぶ、'97年ザ・ベストゲームたち

'97年にリリースされた、コンシューマ、アーケード、PCのベストゲーム、バカゲー、個性派ゲームたちを特集！

その他ソフト批評（ブレス　オブ　ファイアⅢ、フロントミッション・セカンド、シルエットミラージュ、街、MOON、アインハンダー、ムーンライト・シンドローム、スーパーロボット大戦Ｆほか）、**連載陣も絶好調！！**

次回「隔月刊ゲーム批評1月号」は 12月3日発売！

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

ゲーム批評 1997 11月号
格闘ゲーム、飽きねぇか？／CESAって何だ？
Vol. 17

平成9年11月1日発行第4巻第8号通巻第23号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208



定価：780円 本体743円
雑誌 03679-11
T1103679110786